

Одна из основных, но при этом, одна из самых неочевидных для непосвященного тем игры по подменышам – прогулки по Терниям. Чтобы начинающие игроки и рассказчики (а также я сам) могли лучше представить, что конкретно ожидает их в пограничном мире, я сделал эту подборку. Для начала, нужно обратить внимание на несколько деталей:

1) Здесь приведены все Реликвии из всех книг (за исключением только онейромантических Реликвий из снов). Если я что-то упустил – напишите.

2) Этот текст – не перевод, а мой пересказ книг своими словами. Впрочем, пересказ весьма подробный – от точного перевода я отказался не для сокращения текста, а для того, чтобы не тратить время, подстраиваясь под авторский стиль.

3) Я перевел игровые термины, ориентируясь на готовые переводы, но в целом так, как мне было удобно. Они таковы:

Briarwolf – Терновый волк

Damage: bashing – тупые, lethal – опасные, aggravated – тяжкие повреждения

Derangement – (психическое) Расстройство

Entitlement – Орден

Fetch – Двойник

Glamour – Чары

Hedge – Тернии

Hedgespun – Тернетканое

Token – Реликвия. Реликвия, ассоциирующаяся с определенным Орденом может называться «Регалия Ордена»

Promise Token – Зарочная Реликвия

Trifle – Безделица

Windwing – Ветрокрылые

4) В прикрепленном файле описание некоторых Реликвий сопровождается картинкой из книги. Во многих случаях я брал не конкретное авторское изображение этой Реликвии, а просто наиболее подходящую иллюстрацию из одной из книг по подменышам. Поэтому если изображение расходится с текстом – прав текст (например, в тексте Реликвии «Чернильные колодки» сказано, что татуировки наносятся на разные части тела, а на картинке они обе на правом плече)

Реликвии – инструмент для игры не только по подменышам. Большинство из них могут быть использованы любым человеком (магом, вампиром и т.д.). Таким образом, Реликвия может стать элементом абсолютно любой хроники по Миру Тьмы. Чтобы использовать Реликвию, обычно требуется потратить 1 пункт Чар или совершить успешный бросок своего Вирда. Но в случае, если Чары закончились или их нет у персонажа как таковых, он может избежать этой платы, применив на себя санкции, указанные в графе «уловка». Единственное, что от него при этом потребуется для активации Реликвий – хотя бы приблизительное понимание того, что находится в его руках, которое необходимо для формулирования запроса на чудо. Если персонаж выполнит условия Реликвии случайно и ненамеренно, чуда не произойдет.

Реликвии, отмеченные как Тернетканые, могут быть сделаны мастерами подменышей при наличии рецепта (обычно указан в тексте), материалов и бездны времени (точные правила есть в книге «Обряды Весны»).

Реликвии, отмеченные как принадлежащие дворам Рассвета и Заката, обычно ассоциируются именно с этим дворами, но

теоретически могут быть встречены у кого угодно, особенно в том случае, если этих двух дворов в вашей игре нет вообще. Аналогично дела обстоят в случае с большинством Регалий орденов.

Безделицы

Безделица – некая простая вещица, скрывающая в себе полезные свойства. Она как правило недостаточно сильна, чтобы считаться настоящей Реликвией, кроме того, ее силы можно использовать только один раз. У нее также нет ни недостатка, ни уловки. Во многом Безделицы похожи на гоблинские фрукты, но есть и различия: во-первых, их нужно активировать так же, как и другие Реликвии (потратить 1 пункт Чар или бросить свой Вирд), а во-вторых, большая их часть никакие не фрукты.

Жёлчный фрукт



Жирный продолговатый плод, растущий ближе в почве. Под жесткой липкой кожицей скрывается горькая мякоть. Съевший один фрукт целиком, на следующие восемь часов полностью скроет свое обличье, включая Тень. Он не сможет отменить этот эффект раньше срока.

Мерцающий локон

Плотный пучок волос Истинной феи, срезанный с ее головы беглецом или украденный у получившего его как знак милости лоялиста. Чтобы активировать эту Реликвию, нужно взять локон в одну ладонь и другой потянуть из него один волос. До конца сцены любого, кто носит локон на себе, прохожие принимают за своего самого большого кумира. Можно использовать локон самому с целью кого-нибудь убедить или одурачить, а можно подсунуть ее врагу, окружив его толпой поклонников и заставив гадать, почему все принимают его за кого-то еще. В конце сцены волосы сгорают во всполохе безвредного огня, оставляя характерный запах. Эта Реликвия не действует против подменышей; они без усилий видят сквозь ее иллюзию.

Жалящее семечко

Небольшое семечко, выкопанное из почвы Терний. Подменыш может вытащить из простого патрона пулю и поместить семечко вместо нее. Затем нужно капнуть воды или слюны, чтобы оно набухло и закрепилось. Из раны, оставленной таким



патроном, вырастет небольшой побег, который будет причинять резкую боль. Противник получит штраф -1 кубик ко всем броскам (до максимума -3 кубика за 3 патрона), пока

не излечит больше половины нанесенных этим патроном повреждений.

Сладкая кровь

Емкость, заполненная кровью существа из снов. Тот, кто выпьет эту кровь, предварительно перемешав в ней чайную ложку сахара, получит переброс девяток на всех бросках Коммуникабельности (или +1 кубик к таким броскам, если он уже и так перебрасывает на них девятки).

Черный наперсток

Оловянный наперсток, окрашенный в черный цвет. Тот, кто прольет внутрь него каплю собственной крови, а затем положит под язык, до конца сцены получит бонус к броскам Ремесел и Компьютеров в размере своего навыка Обмана. Он как бы «дурачит» машину, принуждая ее к выполнению своих желаний. В конце сцены наперсток рассыпается в металлический прах со вкусом старой окислившейся монеты.

Упавшая стекляшка

Стеклянная посуда или фигурный прибор – тонкая ручная работа из обихода Истинных фей. Тот, кто раздавит ее под ногами, получит до конца той же сцены полную защиту от повреждений при падении с высоты до 100 метров. Впрочем, если высота окажется хоть на метр больше, он получит весь причитающийся урон. Кроме того, он не обязательно упадет

прямо на ноги и, возможно, ему потребуется бросок Выносливости, чтобы быстро вскочить после падения.

Пронзатель слов

Небольшая колючка, срезанная с толстого шипа из Терний. Тот, чью кожу пронзит ею противник (выбросивший успех на броске касательной атаки), до конца сцены потеряет свой голос и сможет говорить лишь сипящим шепотом на грани слышимости. Сама колючка при этом расплетется в руке противника на несколько пачкающих маслянистых волокон.

Палка с неба

Такие палки можно найти в высоких точках Терний, не меньше 50 метров над землей. Тот, кто переломит эту палку надвое, в течение последующих трех ходов сможет сделать один поразительно долгий прыжок. Любое расстояние, которое, согласно полученным на броске Прыжков успехам, он должен будет покрыть в длину или в высоту, можно будет увеличить вдвое.

Сонный оберег



Чтобы сделать оберег, подменыш должен взять часть своего тела – например, целый ноготь, зуб или пучок волос с корнями. Он кладет это в мешочек или пузырек, после чего засыпает железными опилками и тратит пункт Чар. Пока оберег лежит под кроватью или под подушкой у смертного, любой Джентри, вторгшийся в его сон, будет получать штрафы на все броски в размере Сообразительности создателя оберега. Пока оберег не будет сломан, подменыш не сможет создать новый.

Льдинки

Льдинки лежат под толщей снега в горах Терний. Это впитавшие в себя сущность снега хрупкие камешки,

принявшие сложную форму больших снежинок. Тот, кто сломает такой камень ладонью и обсыплет себя его мерцающей пылью, получит возможность в течение часа за соответствующую трату Чар активировать благословение родословной Ветрокрылых «Дар небес».

Голос в бутылке

Такую бутылку, глухо запечатанную пробкой, можно найти на берегу морей Терний или на их дне. При вскрытии она издает сдавленный звук – стон, вздох или всхлип – и выпускает в воздух струйку пьянящих испарений. Подменыш должен втянуть их в себя и загадать ментальный Навык. До конца сцены он получит +3 кубика к броскам этого Навыка.

Могильный ноготь

Если ноготь с пальца мертвого человека или подменыша, лежащего в Терниях, покрылся серым мшистым налетом, значит, он превратился в Могильный ноготь. Тот, кому под подушку положили такой ноготь, проснется утром от приступа удушья и с одним дополнительным пунктом тупых повреждений. Он не восстановит за отдых пункты Силы Воли, и в ближайшие восемь часов не сможет их восстанавливать каким бы то ни было способом.

Хлопковый иней

Порой лед в Терниях образует тонкую кристаллическую пленку, которую можно скатать в подобие комочка хлопковой

ваты. Тот, кто съест такой комочек, получит полную невосприимчивость к огню на количество ходов, равное его Вирду.

Шип ткача

Шип из Терний, впившийся в лапу (или другую часть тела) хобгоблина и пробывший в ней не меньше суток. Тот, кто извлечет этот шип из плоти, получит +2 кубика к следующему броску Сообразительности + Ремесел при создании тернетканой одежды.

Факельщик



Факельщик – это хобгоблин: массивная, жирная муха с мордочкой, напоминающей человеческое лицо и выпученным святащимся брюшком. Если взять дохлого факельщика и сушить его в течение недели, можно затем вскрыть его брюшко и достать из него влажноватую слизь.

Предмет или человек, которого обмажут этой слизью, будет излучать вокруг себя свет. Это свечение полностью обнулит штрафы к броскам за темноту в радиусе 10 метров, а в более широком радиусе уполовинит. К сожалению, сам светящийся объект станет очень заметным,

и броски противников по его обнаружению получают бонус +2 кубика.

Лицо из глины – Тернетканая Реликвия

Подменыш лепит из глины или вязкой грязи человеческое лицо. Вместо зубов он клеит на него зерна кукурузы, а вместо глаз – темные семена. Затем он оставляет его на день в сухом месте. Затвердевшее лицо он носит на теле (например, на запястье, на шее или в кармане). Когда подменышу наносят урон, лицо из глины впитывает в себя первые три пункта тупых повреждений или один пункт опасных, после чего рассыпается в прах.

Податель благ и козней – Тернетканая Реликвия

Подменыш сплетает наручный или ножной браслет из бисера, вырезанного из костей феи (не обязательно Истинной) и бечевки от старых ручных весов. Когда он надевает этот браслет, его следующее действие разрешается с выдающимся успехом. Бледные бусины браслета при этом становятся угольно-черными. Действие, которое совершит подменыш сразу после вышеуказанного успеха, обернется драматической неудачей. Почерневшие бусины рассыплются в пыль, вымазав место, на которое был нацеплен браслет, густой черной сажей.

Поворотное кольцо – Тернетканая Реликвия

Подменыш сплетает это кольцо на мизинец из травы Терний, срезанной в густом тумане. Переплетая травинки, он обещает кольцу, что поможет своим друзьям, как только сможет. Следующий раз, когда он будет занят в командной работе на вторых ролях, он может провернуть кольцо на пальце и получить +3 кубика к следующему командному броску. Когда работа будет завершена, кольцо обратится в туман и развеется в воздухе.

Осиный снаряд – Тернетканая Реликвия

Подменыш берет пустой патрон и укладывает в него восемь осиных крыльев из Терний. Затем он заливает их осиным воском. Выстрел из оружия таким снарядом игнорирует любые штрафы за плохую видимость или укрытие. Снаряд найдет свою цель, как бы она не спряталась, и достигнет ее по любой необходимой траектории. К сожалению, стрельба таким патроном наносит ущерб оружию. Все последующие выстрелы из того же оружия будут получать -1 кубик штрафа за каждый выпущенный из него осиный снаряд до тех пор, пока оружие не пройдет починку и настройку у оружейника.

Зарочные Реликвии

Зарочная Реликвия – венец некоего соглашения, клятвы или взаимной услуги. Такую Реликвию невозможно просто найти – ее можно только получить от подменыша или Истинной феи в дар либо в обмен на что-то. Как правило, обладание каждой такой Реликвией подразумевает одну активную Клятву, в

которой сама она является наградой. Сами по себе Зарочные Реликвии также воплощают в себе идею силы, за которую придется заплатить. Для их активации не требуется ни ресурсов, ни бросков, но у каждой из них есть негативные последствия использования, собранные в графе «подвох».

Ампула жизни (Ampoule of Life)

Пузырек с кровью подменыша. Находясь на пороге владений Смерти, персонаж может откупорить его и выпить содержимое. Сделав это, он потеряет все пункты Силы Воли, но в то же время исцелится от ран – все его опасные и тяжкие повреждения станут тупыми.

Облик: опустошенная, ампула немедленно превращается в сухой песок. Поглощенная из нее кровь кипит и обжигает нутро. В качестве дополнительного необычного эффекта, изо рта персонажа целую неделю будет пахнуть жимолостью.

Подвох: спасение от смерти не проходит для организма бесследно. Персонаж навсегда теряет два уровня Здоровья.

Рог тура (The Auroch's Horn)



Однажды король Лета нашел на пороге дома серебряный сверток. В нем был рог и письмо, объясняющее его природу. Так он узнал, что подув в этот рог, он сможет призвать своего Хранителя, который явится в сопровождении двух терновых волков и будет драться на его стороне против любого врага.

Облик: рог покрыт пятнами запекшейся крови, от которых никак невозможно избавиться. После того, как в рог подуют, эти пятна вновь становятся свежими и сочатся красными каплями в течение семи часов.

Подвох: в том же письме была указана и «оплата». Призванный на Землю Хранитель получит +3 кубика ко всем физическим броскам против своего бывшего раба. Он сможет

свободно ходить между Землей и Аркадией и оставаться в дольном мире сколько пожелает безо всяких последствий. Он всегда будет знать местонахождение любого подменыша из местного фригольда. В дополнение, семь детей будут похищены Джентри в ночь, когда рог затрубит. Этот рог нельзя ни уничтожить, ни отдать. Каждый раз, когда владелец дерзнет от него избавиться, он найдет его вновь на пороге дома, как и раньше упакованным в серебряный сверток с карточкой, как и раньше подписанной «От Феерии».

Черный пятак (Black Nickel)

Не обязательно именно пятачок, и не обязательно монета как таковая – это может быть жетон игровых автоматов, казиношная фишка, меченая карта или даже бумажный купон на скидку. Подменыш или Истинная фея может подарить такой пятак персонажу, но обычно его обменивают – иногда на конкретную услугу, иногда на обещание помощи в будущем. Персонаж, завладевший этой Реликвией, может «одолжить» несколько точек в Навыке у того, от кого он ее получил. Эффект действует неделю и, разумеется, касается только тех точек Навыков, которые есть у дарителя. Вытягивать Навык можно в любой момент и на любом расстоянии, но как только черный пятак вытянет пять точек Навыков, он потеряет все свои силы.

Облик: обычный предмет, ничем не отличающийся от других подобных, за исключением жирного крестика на обороте. При активации он становится черным и отбрасывает густую тень.

Подвох: вместе с силой приходит и слабость. Все Договоры, применяемые дарителем против персонажа, получают бонус к броскам в размере количества «одолженных» за все время точек. Этот эффект длится ровно один год.

Карт-бланш (Blank Check)

Чек на предъявителя, который подменыш выписывает персонажу. Расплачиваясь этим чеком, персонаж может добавить точки Ресурсов дарителя к своим на одну покупку. При этом подменыш-даритель также не потеряет своих денег (однако, на неделю он потеряет к ним доступ – скажем, банк заблокирует счет, он перепутает пароль на карте или коробка с заначкой куда-то запропаستится).

Облик: обычный незаполненный чек на предъявителя с окровавленным отпечатком большого пальца на лицевой стороне. Заполненный и отданный продавцу, он мгновенно сгорает в кассе или в его кармане, оставляя после себя только кучку пепла и сернистую вонь.

Подвох: приняв карт-бланш, персонаж становится восприимчивее к силе личности своего дарителя. Тот навсегда получает +2 кубика к любым социальным броскам против персонажа. Этот бонус суммируется, но не может превысить +5 кубиков.

Перст-кулон (Finger Locket)

Высушенный палец подменыша, отрезанный им собственноручно и добровольно. Урон, полученный такой раной, можно излечить, но новый палец нипочем не отрастет,

какой бы магией ни пропитывали руку – поэтому перст-кулон, как правило, сделан из мизинца. Тот, кому подменыш подарит этот талисман, приклеив вместо ногтя кусочек собственной фотографии, обретет дар долголетия. За каждую точку Вирда подменыша потенциальный срок его жизни продлится на пять лет. Для этого необязательно держать перст-кулон при себе – сам акт дарения знаменует перемену. Новый владелец пальца лишь должен защитить его от уничтожения.

Облик: обычный высушенный палец на шнурке, за тем малым исключением, что каждое полнолуние он начинает извиваться и дергаться.

Подвох: новая жизнь прибавит лет, но лишится части красок. Владелец кулона больше никогда не сможет восстанавливать Силу Воли, отдыхая. Вместо этого, его Силу Воли будет получать подменыш.

Чернильные колодки (Ink-in-Irons)



Две татуировки, сделанные на противоположных точках тела двух подменышей. Связанный магией этих знаков, один из них не сможет напасть на второго без последствий – нанося ему раны, он будет получать такие же раны сам, убив его – потеряет 1 пункт Ясности без права на защитный бросок (конечно, если вообще выживет). Эти эффекты не распространяются на раны, получаемые ими от других источников опасности. Такую Реликвию могут сотворить только подменыши – Джентри не владеют ее секретом. Обычно ее используют друзья в качестве клятвы вечной верности – однако, она может стать и наказанием. Чернильные колодки могут нанести на двух лютых врагов, чтобы смирить их вражду, или на короля Двора и его несостоявшегося убийцу – чтобы выбить из последнего мысли о реванше.

Облик: изображение и расположение татуировок могут быть любыми. Когда двое, сцепленных силами Реликвии, оказываются ближе ста метров друг от друга, их татуировки могут изредка светиться и слегка двигаться.

Подвох: однажды взявший на себя их бремя, подменыш может быть приговорен к нему навеки. Колодки невозможно снять без взаимного согласия обоих сцепленных. Те же, кто пожелают сделать это, должны потратить 1 точку постоянной Силы Воли каждый. Татуировки буквально вспыхнут на их телах, нанося 1 уровень тяжких повреждений и оставляя глубокий фигурный ожог как свидетельство попорченного доверия.

Киноаппарат Скобурэ-Кловилля (Scobury-Clovill Box Camera)

Большой прямоугольник старинной ящичной кинокамеры, который требуется держать двумя руками. Эта камера от никогда не существовавшей в действительности оптической фирмы Скобурэ-Кловилля никогда не сделала и не сделает ни одного снимка – у нее совсем иные функции. Владелец камеры должен навести ее на цель, взять фокус и сказать негромко «Трик-клик, скок-прыг». Тот, кто попадет в объектив, будет похищен Джентри не позже, чем через неделю. Роковая метка будет висеть над ним как дамоклов меч, и единственным способом снять ее будет убийство Истинной феи. В противном случае его пронесут сквозь Тернии в Феерию, где он будет заключен на год и день. Эту Реликвию нельзя получить от подменышей – ей может одарить лишь Джентри.

Облик: антикварная камера в коробке красного дуба с яркими латунными светильниками. При фокусировке объектив превращается в налитый кровью глаз, который, не мигая, следит за своей целью.

Подвох: он тут не нужен. Оператор действует в прямых интересах Феерии. Разумеется, каждое ее применение считается грехом против Ясности любого уровня.

Реликвии за 1 точку

Туз в рукаве (Ace in the Hole)

Карта, обычно дама или туз, которую можно прикрепить к двери или непосредственно к замку внутри того, что вы собираетесь закрыть, будь то комната или шкатулка. Любой, кто попытается взломать замок запечатанной таким образом преграды, получит штраф -2 кубика на все связанные с этим броски. Кроме того, он не сможет перебрасывать десятки на этих бросках. Действие этой карты распространяется на любые механические преграды, включая засовы, но не действует на электронные системы защиты. Действие Реликвии прекращается, когда кто-нибудь (включая хозяина) открывает защищенную ей дверь.

Облик: Реликвия превращается в грязную, засаленную карту таро, обычно королеву или шута. Если долго смотреть на рисунок, фигура на нем может подмигнуть или неслышно что-то сказать. Края карты измазаны в неприглядных остаточных выделениях магического свойства.

Недостаток: чтобы активировать эту Реликвию, персонаж должен порезать себя ее краем. Это очень неприятно и наносит 1 пункт тупых повреждений.

Уловка: вместо Чар карта высосет удачу персонажа. Он не сможет перебрасывать десятки ни на каких бросках до конца дня, пока не выпится как следует.

Треснувшее зеркало (The Cracked Mirror)



Заглянув в это зеркало, персонаж увидит своего Двойника и сможет общаться с ним число ходов, равное своей Силе Воли (если потратить пункт Силы Воли, можно общаться равное ей число минут). Двойник мгновенно поймет, кто к нему обращается.

Облик: трещины расплываются и тают, над поверхностью клубится холодный туман.

Недостаток: Двойник персонажа узнает его точное местоположение.

Уловка: персонаж должен порезать свое лицо по форме трещин на зеркале. Это нанесет ему 1 пункт опасного урона и оставит жуткие ссадины, пока те не заживут. В обычном случае никто, кроме подменыша, не сможет извлечь выгоды из этой Реликвии; однако, ее может попытаться использовать тот, чье место в обществе оккупировал лицедей-самозванец.

Дружок шофера (Driver's Little Helper)

Небольшая эмблема или предмет, который персонаж помещает в свою машину. Он может выглядеть как угодно, но обычно его делают в виде привычных для автомобиля вещей вроде пары пушистых игральные кубиков под зеркалом заднего вида или освежителя воздуха перед лобовым стеклом. Когда персонаж активирует его силы,



он на следующий час получает +1 к броскам Вождения с этой машиной, а все его поездки благодаря внезапному стечению обстоятельств и нахлынувшей внутренней интуиции занимают на треть меньше времени. Кроме того, в течение этого времени его машина совсем не тратит топлива.

Облик: Реликвия лишается всех своих подаренных временем и неаккуратным обращением недостатков и вновь кажется совсем новой и чистой. Внутри машины начинает звучать отдаленный, но ничем не перебиваемый шум. Каждый подменыш слышит его по-своему. В нем отражается перестук колес коляски его Хранителя, едущей по дорогам Аркадии. Многие находят этот звук весьма неприятным.

Недостаток: когда действие Реликвии заканчивается, машина глохнет на 15 минут от перегрева. Сделав успешный бросок Сообразительности + Ремесел можно завести ее быстрее, но и это потребует определенного времени на скорый ремонт.

Уловка: персонаж должен заправить бензобак или коробку передач пинтой собственной крови. Это нанесет ему 1 пункт опасных повреждений и вызовет известную слабость в теле (персонаж-вампир вместо этого просто потеряет 1 пункт Витэ)

Бурчащая монетка (The Murmuring Coin)

Монета из оборота Истинных фей или взятая из кармана мертвеца в Терниях. При активации подменыш должен касаться ее кожей, поэтому некоторые носят их в носке или под языком. Активированная монета позволяет персонажу приобрести вещь с требованиями к Преимуществу «Ресурсы» на 1 выше, чем это Преимущество развито у него. Например,

продавец вдруг решает сбросить цену «в знак дружбы» или «освобождая место на складе».

Облик: монета обретает цвет начищенной бронзы. На орле появляется занятный, каждый раз новый, рисунок – например, голова президента, перечеркнутая крестом, или гордый профиль ее владельца. Кроме того, монета начинает что-то невнятно бурчать, но только подменыши могут это услышать.

Недостаток: на весь следующий день основной порок персонажа изменяется на Жадность. Если же его пороком и так была Жадность, он в течение следующего дня восстанавливает только половину Силы воли, следуя своей добродетели.



Уловка: с кем-то из близких персонажу людей (в случае с подменным это может быть один из членов его табора) вскоре случится несчастье, чреватое потерей одной точки Ресурсов (например, в его доме случится пожар или у него украдут кредитную карту).

Костяной гребешок (The Bone Comb)

Расческа, добытая из кармана мертвеца из Терний или украденная с туалетного столика Хранителя. Если персонаж проведет ею по волосам сто раз подряд, он сможет до конца сцены поменять их цвет и

получить Преимущество «Ошеломительная внешность» (Striking Looks) в варианте за четыре точки. Этого эффекта можно добиться только раз в неделю.

Облик: обычно выглядит как самая обыкновенная расческа или щетка для волос. При активации превращается в кривой костяной гребень, похожий на верхнюю челюсть хобгоблина.

Недостаток: по окончании сцены волосы персонажа станут перепутанными и засаленными, а кожа лица приобретет жирный блеск. До конца дня он получит штраф -1 кубик к социальным броскам.

Уловка: на 12 часов персонаж получает расстройство «Нарциссизм». Если оно у него уже есть, он на то же время получает штраф -3 кубика к броскам Решительности + Самообладания на сопротивление приобретению новых расстройств.

Зерцало чести (Visage of Glory) – Тернетканая Реликвия

Маска зверя, также называемая Киртимукха, исполненная множеством чудовищных деталей – изогнутыми клыками, скоплениями глаз, раздвоенным языком и прочим в этом духе. Ее делают из речного ила, выдавливая в него глазное яблоко хобгоблина, добавляя краситель из насекомых Терний и крича над засыхающей маской угрозы врагам. Надев маску на лицо, персонаж на сутки странствий получает защиту от физических атак со стороны хобгоблинов. Имеется в виду защита не от урона, а именно от атак – никто просто не дерзает на него нападать, пока он не нападет первым. К сожалению, маска защищает лишь от физических столкновений, в то время как самым кошмарным обитателям

Терний нет нужды опускаться до схватки, чтобы заморочить, свести с ума и уничтожить подменыша.

Облик: старинная маска, возможно, принадлежавшая древним народам, впрочем, не слишком ценная на вид. При активации она оживает – змеиный язык трепещет, налитые кровью глаза вертятся в орбитах, пар или даже огонь извергается изо рта.

Недостаток: все время ходить в маске не так-то удобно. Кроме того, она почему-то почти не дает двигать губами. Пока персонаж носит зеркало, он получает штраф -2 кубика к социальным броскам.

Уловка: персонаж должен прикрепить маску к лицу двумя шипами из Терний. При этом он получит 2 уровня тупых повреждений.

Галкина цацка (The Jackdaw Trinket) – Тернетканая Реликвия

Талисман из оторванной головы мусорной птицы или падальщика Терний, нанизанной на золотую нашейную цепь, омытую росой с цветов Терний и проходящую через пустые птичьи глазницы (которых может быть больше, чем две). При активации позволяет сделать бросок Ловкости рук (Ловкость + Кража + бонус экипировки), при котором ответные броски Сообразительности + Самообладания или Сообразительности + Кражи всех очевидцев получают штраф -3 кубика. Каждый из них услышит птичий крик – очень близко от своего уха, но совсем не там, куда запустил шаловливые руки подменыш – и инстинктивно повернет голову, чтобы увидеть угрозу и уберечься от острого клюва.

Облик: непосвященным птичья голова кажется только рисунком, выгравированным на куске пьютера. При активации птица раскрывает свой клюв в беззвучном крике.

Недостаток: галкина цацка не терпит пасынков судьбы. Если бросок Ловкости рук персонажа не набирает успехов, он становится Драматической неудачей.

Уловка: персонаж становится болтливым как сорока. Он получает расстройство «Вокализация». Тот, у кого уже есть такое расстройство, усиливает его до «Шизофрении». Эффект длится, пока персонаж не выпится не меньше восьми часов кряду.

Реликвии за 2 точки

Игла швеца гостеприимства (Homespinner's Needle)

Ткацкая игла, уложенная в маленький бархатный футляр. Достаточно положить ее подо что-то в помещении (например, под коврик, под кушетку или хотя бы под каблук стоящего на полу ботинка), и даже самые мрачные казематы станут уютнее и комфортнее. Персонаж, активировавший эту Реликвию в комнате, получит +2 кубика к броскам Внутренности и Манипулирования, до конца сцены пока он находится в этой комнате; другие, вошедшие в нее, получают по +1 кубика к тем же броскам.

Облик: игла сверкает чистым золотом

Недостаток: к следующей сцене фальшь напускного уюта станет очевидной и раздражающей, и бонусные кубики

превратятся в штрафы к любым социальным броскам (-2 кубика для персонажа и -1 для остальных задействованных).

Уловка: персонаж должен прошептать игле просьбу о помощи в двух срифмованных строках, после чего вогнать ее в свое тело. Она войдет туда полностью, нанеся персонажу 1 уровень опасных повреждений, и начнет свой путь по всему телу. Через три часа она выйдет обратно через рот.

Фонарь дурных знамений (Lantern of Ill Omen)

Ручной фонарь, чья сердцевина вместо свечи или горючего содержит банку, наполненную полудюжиной дохлых светляков и семью волосками с головы персонажа. Чтобы активировать фонарь, требуется потратить 1 пункт Силы Воли и провести ход, концентрируясь на образе определенной персоны. Когда эта персона окажется в радиусе километра от персонажа, фонарь начнет светиться и характерно жужжать. Время действия Реликвии составляет один час за каждую точку Силы Воли персонажа. Это свойство можно использовать как для предупреждения о приближении врага, так и наоборот, для поисков цели. Фонарь можно использовать против Истинной феи (но персонаж должен знать ее лично, и это обойдется в 2 пункта



Силы Воли) и против Двойника (это, напротив, не потребует тратить Силу Воли вообще).

Образ: бока фонаря покрываются затейливым орнаментом из завитков и кружев. Мертвые светляки в банке то и дело подергиваются и бьют о стенки переломанными крыльями.

Недостаток: по прошествии времени действия содержимое банки сгорает, и в нее требуется положить новую партию светляков и волос.

Уловка: Реликвия работает без траты Чар, но излучаемый им свет обжигает глаза. Когда фонарь затухает, персонаж на час получает штраф в -3 кубика к основанным на зрении броскам Восприятия из-за танцующих перед его глазами расплывчатых кругов.

Лента беспромахности (Ribbon of Nevermiss)

Лента, взятая у любимого человека – из волос дочери, из подарка сына, из бюстгальтера жены. Обмотанная вокруг рукояти огнестрельного оружия, она увеличивает радиус его поражения вдвое на следующий выстрел.

Облик: лента начинает тлеть, над ней поднимаются клубы ружейного дыма

Недостаток: после третьего усиленного выстрела оружие теряет в меткости, его уровень урона падает до нуля, и его больше нельзя усиливать лентой.

Уловка: персонаж должен пожертвовать свой зуб. Он может вырвать его сам или положиться на госпожу Судьбу, которая поможет ему расстаться с зубом в ближайшие 12 часов, так или иначе. Одни говорят, что это слишком суровая плата, но другие резонно замечают, что зуб – не глаз.

Янтарная бутылка (Amber Demijohn)



Большая оплетенная бутылка янтарного стекла на двадцать литров, с толстым дном и узким горлышком. Подменыш может поднести ее к губам и прошептать внутрь просьбу о помощи. В течение двух ходов его тело превратится в текучий туман, который войдет в бутылку. Там, внутри, еще через два хода туман снова станет подменышем – уменьшенным до размера 1. Хотя сам подменыш в такой форме весьма уязвим (его

здоровье уменьшается вместе с размером), но сама бутылка поразительно прочна – она обладает Стойкостью (Durability) 5 и Прочностью (Structure) 7. Кроме того, она восстанавливает 1 уровень Прочности в минуту, а ее Стойкость невозможно преодолеть и уменьшить ни специальным оружием, ни особыми приемами, ни даже зарядом взрывчатки. Заметить находящегося в бутылке подменыша – нетривиальная задача: любая проверка Восприятия или Расследования получит штраф -3 кубика. К сожалению, в защите бутылки есть-таки слабое место – открытое горлышко. Если противник подменыша окажется наделенным достаточным интеллектом,

он может просто заполнить бутыль водой или запустить в нее пчел-убийц.

Облик: бутыль сияет теплым оранжевым светом, над ее горлышком поднимается облачко прохладного пара.

Недостаток: бутыль обеспечивает персонажа защитой ровно на один час. Он не может покинуть ее ни раньше, ни позже.

Уловка: персонаж, пожадничавший Чарами, не выйдет из бутылки никогда. Он останется в ней до тех пор, пока она не будет безвозвратно уничтожена.

Парик краснобаев (Periwig of Orators) – Тернетканая Реликвия

Побитый жизнью, но по-прежнему пышный припудренный аллонж, наделяющий речи того, кто его носит, мерой власти и убедительности.

Сделав успешный бросок Красноречия (Внушительность + Убеждение + экипировка против самого высокого показателя Решительности + Самообладания в аудитории) и активировав Реликвию, персонаж один раз в день



может восстановить каждому его слушателю 1 пункт Силы Воли. Такой парик делают из трех прядей волос с голов трех подменышей, семи стеблей высушенной и измельченной

тернистой лаванды (вид лаванды, растущей в Терниях) и пудры, истолченной из обломков костей.

Облик: парик белеет и светлеет так, что на него становится неприятно смотреть в упор. Вокруг оратора распространяется лавандовый запах, его слушатели начинают замечать повсюду цветки лаванды своим периферийным зрением.

Недостаток: в каждом парике неизбежно поселяются гниды паразитов из Терний. Они кусают голову персонажа и пьют из нее кровь. Он получает -1 ко всем броскам, кроме социальных, пока носит парик.

Уловка: не сдерживаемый Чарами, лавандовый аромат опьяняет персонажа. Эффект аналогичен курению марихуаны.

Хаосиум (Chaosium) – реликвия двора Заката

Традиционный хаосиум представляет собой небольшой бронзовый ручной компас. Впрочем, в последнее время они часто встречаются в самых неожиданных формах – сложные шестереночные гироскопы, угловатые счетчики Гейгера, широкие таблетки переносных GPS-навигаторов. Один из них, купленный на гоблинском рынке где-то на дальнем востоке, представлял собой бамбуковую клетушку с заключенным внутри заводным механическим сверчком. Как бы то ни было, его предназначение – искать опасность. При активации он позволяет персонажу почувствовать, какое место в непосредственной близости от него является самым опасным на данный момент.

Облик: стрелка компаса или навигатора указывает на опасность, счетчики начинают трещать и мотать индикаторами, сверчок оживает и кидается на прутья клетушки, спасаясь в прямо противоположном от опасного места направлении.

Недостаток: на следующие 12 часов персонаж получает расстройство «Подозрения». Более того, это расстройство рождает желание проверить еще разок, не появилось ли рядом новой опасности. А потом еще. И еще. Каждый час персонаж должен делать бросок Решительности + Самообладания, чтобы противостоять искушению, иначе он снова активирует хаосиум (и, соответственно, обнулит двенадцатичасовой таймер).

Уловка: персонаж должен выставить хаосиум перед собой, плотно зажмурить глаза и сделать полный оборот вокруг себя, мысленно концентрируясь на Реликвии. Действие занимает полный ход. Нельзя ни отвлекаться, ни подглядывать, ни уворачиваться от атак, ни даже говорить.

Примечание: название этой Реликвии, очевидно, является трибьютом к компании-разработчику настольных ролевых игр, в том числе популярной игры по Мифам Ктулху. На русский язык оно никак не переводится.

Пустое сердце (Hollow Heart)

Чтобы получить пустое сердце, берут подходящий сосуд – в сущности, любую емкость вместительностью не меньше шара для боулинга, но обычно это сердце коровы или другого достаточно крупного животного – и оставляют его в Терниях, недалеко от двери в мир людей. Необходимо, чтобы эта дверь

располагалась рядом с источником сильных эмоций – у похоронного бюро, близ концертного зала или, скажем, в церкви для венчаний. День за днем сосуд будет пропускать через себя поток людских чувств и, в конце концов, научится удерживать их в себе. Собирая Чары посредством жатвы эмоций (другие способы не подойдут), персонаж может активировать Реликвию и прибавить их не к своему запасу, а к запасу сердца (до максимума в 20 пунктов). Впоследствии он сможет в любой момент извлечь Чары из сердца и прибавить их себе.

Облик: независимо от своего первоначального вида, пустое сердце неизбежно превращается в обвисший кожистый мешок. Наполненное эмоциями, оно становится горячим (если в нем гнев или страсть) или холодным (если в нем страх или скорбь) на ощупь.

Недостаток: сердце всегда охоче до крови, чистейшего из физических воплощений чувств и эмоций. Когда персонаж, несущий его на себе, получает раны, оно стремится припасть к ним складками, которые становятся похожи на пухлые губы. Каждый ход персонаж усиливает 1 уровень своих тупых повреждений до опасных из-за кровопотери.

Уловка: вместо Чар сердце с радостью примет в дар чувства самого персонажа. От этого запас Реликвии не увеличится ни на йоту, а вот сам персонаж станет апатичным и вялым. Весь следующий час он будет получать штраф -2 кубика к социальным броскам и -2 к Инициативе.

Маска мертвеца (Deadman's Mask)

Посмертный слепок лица подменыша, отнесенный в Тернии, чтобы впитать их магию. Белый гипс приобретает зеленоватый оттенок, на полотне маски могут появиться узорные завитки и небольшие рисунки. Персонаж, надевший маску мертвеца, фактически становится умершим, с чьего лица была отлита Реликвия. Он меняет свои Обличье и Родословную на Обличье и Родословную мертвеца, получая при этом его благословения и проклятия Обличья и Родословной взамен своих. Маска, однако, не меняет черты его лица и не делает его точной копией умершего. Максимум, что он получит в плане маскировки – бонус +1 или +2 кубика к соответствующим броскам. Пока персонаж носит маску на своем лице, время ее действия не ограничено ничем, кроме его планов, но когда он снимет ее, маска потеряет свои силы на впятеро больший срок (если ее носили час – на пять часов, если год – на пять лет). Общество подменышей относится к использованию этой Реликвии со сдержанным отвращением и тот, кто примеряет чужие личины слишком часто, рискует подвергнуться негласному остракизму.

Облик: маска прирастает к лицу, принимая его черты. По телу персонажа проходит волна, заменяющая черты его Обличья. Затем глаза маски раскрываются.

Недостаток: фейская природа подменыша протестует против той небрежности, с которой тот от нее отрекается. Срывая маску, он немедленно возвращает свое проклятие, но благословения Обличья и Родословной вернутся к нему только через неделю. Все это время его облик будет каким-то нечетким, незаконченным, блеклым, что может привлечь внимание других подменышей и вызвать у них определенные подозрения.

Уловка: персонаж предоставляет маске самой решать, как долго она останется на его лице. Рассказчик может назначить срок сам или определить его при помощи кубиков (автором книги предлагается такой вариант: бросить 1 кубик; если выпало 1, срок будет в минутах; 2-7 – в часах; 8-10 – в днях; затем бросить еще два кубика чтобы определить количество минут/часов/дней). Персонаж его знать не должен. Он никак не сможет снять маску раньше срока.

Реликвии за 3 точки

Глаз котенка (Baby Cat's Eye)

Старая фарфоровая кукла в ветхом красном платье. У нее один обычный глаз и другой, мраморный кошачий. Персонаж, активировавший куклу, может оставить ее где захочет, и в течение следующих 12 часов, закрывая свои глаза, он сможет видеть глазами



куклы. Сама кукла не может ходить или вертеть головой, но ее глаза могут вращаться в орбитах. После того, как действие Реликвии заканчивается, ее нельзя активировать повторно в течение двух полных суток.

Облик: на периферии внимания кажется, что кукла двигается. Она может помахать рукой, повернуться или встать на ноги. Впрочем, достаточно посмотреть на нее прямо, чтобы убедиться в ее полной неподвижности.

Недостаток: когда действие Реликвии заканчивается, глаз персонажа покрывается мутно-молочным бельмом, мешающим его видеть. Он получает штраф -2 кубика к броскам восприятия до тех пор, пока не поспит хотя бы шесть часов.

Уловка: вместо Чар персонаж жертвует свое здравомыслие. На время действия Реликвии он получает психическое расстройство «Подозрительность». Если «Подозрительность» у него уже есть, она усиливается до «Паранойи».

Башмаки мертвеца (Dead Man's Boots)

Неудобные, вечно грязные и потертые башмаки, снятые с мертвеца в Терниях. Персонаж, надевший их, удваивает свою Скрытность.

Облик: тень, отбрасываемая башмаками, становится гуще. Через их дыры и прорехи пробиваются шипы Терний. Над ними поднимается трупный запах, который может уловить только тот, кто их носит.

Недостаток: действие башмаков не ограничено по времени, но каждый час они высасывают из носителя 1 пункт Силы Воли. Мертвецы жаждут соков живой души.

Уловка: вместе с силой духа башмаки пьют и жизненные силы. Вместе с каждым скормленным им пунктом Силы Воли носитель также получает 1 уровень тупого урона.

Тернетканый гардероб (Hedgespun Wardrobe)

Потрепанный платяной шкаф, сундук или чемодан. На нем висит замок, а рядом с замком – ключ на цепочке. Однако ключ не повернется в замке, пока Реликвия не будет активирована. Тогда гардероб откроется и в нем окажется Тернетканая одежда – любая, какую загадал персонаж («Выдай-ка мне куртуазное платье Зимы» или «Хочу что-нибудь из темной кожи»), за исключением брони. С помощью гардероба можно создать один полный комплект одежды один раз в день.

Облик: гардероб тихонько гремит и может пару раз подпрыгнуть. Узоры на его боках и резные фигуры на концах на миг оживают. Когда гардероб открывается, из него обдает дуновением затхлого теплого (или прохладного) ветерка.

Недостаток: одежда, доставаемая из гардероба реальна, но недолговечна. На рассвете она обернется в туман, дым или пыль.

Уловка: перед тем, как сунуть ключ в скважину, персонаж заливает в нее кровь из собственной раны. Пока на нем будет одежда из гардероба, рана будет зудеть и ныть, что обернется штрафом -1 кубик к любым броскам Самообладания. Кроме того, разумеется, существо, не умеющее глядеть сквозь Маску, увидит в нарядах из гардероба только обычную одежду.

Инистая колючка (Hoarfrost Spine)



Игла шиповника из тех мест Терний, где земля всегда покрыта снегом или скована льдом. Персонаж, который носит ее на своем теле (как правило, вкованную в какое-нибудь украшение), может взять ее в руку и почувствовать, как в его вены словно впрыскивают охлажденный физраствор. На следующий ход и до конца сцены он получит +1 к защите против рукопашных атак; его

Защита против захвата удвоится, а от броска на высвобождение из захвата не будет отниматься Сила оппонента.

Облик: шип покрывается сверху прозрачной ледяной коркой, а сам становится под ней свежим и зеленым, будто только сорванным с живой лозы.

Недостаток: после окончания действия Реликвии в облик персонажа вкрадываются ледяные нотки (морозное дыхание, снежный блеск в глазах, неестественно холодные руки). Он начинает получать тяжкий урон от огня, а если он и так получал от него тяжкий урон (например, будучи вампиром), он будет получать на 1 уровень урона больше при любых повреждениях от огня. Этот эффект длится полные сутки.

Уловка: весь мир как будто покрывается для персонажа слоем льда. Он скользит, поскальзывается и падает даже на

ровном месте и получает штраф -3 кубика к любым броскам Атлетики. Этот эффект также длится полные сутки.

Свет во мраке (Ashlight)

Дешевый пластиковый фонарик, внутри которого вместо батареек лишь блестящий кусочек каменного угля. Когда его свет попадает в глаза бешеной феи, он слепит ее, ополовинивая Защиту и отнимая 2 кубика из бросков Атаки и восприятия весь следующий ход. Чтобы успешно попасть лучом точно в глаз, может потребоваться бросок



Ловкости + Огнестрельного оружия. Фонарик не действует против Потерянных.

Облик: сам фонарик никак не меняется, но его обычно тусклый свет становится ярким и обжигающим. Из лампы извергаются зола и угли, которые, впрочем, ничего не подожгут.

Недостаток: сам фонарь при активации также становится раскаленным на ощупь, нанося персонажу 1 пункт тупых повреждений и заставляя сделать бросок Выносливости +

Решительности со штрафом -3 кубика, чтобы не выронить Реликвию из рук.

Уловка: вокруг персонажа на миг вспыхивает аура яркого света. Никто не видит этот свет прямым зрением, но все непроизвольно улавляют его шестым чувством. Любой, кто в это же время совершает бросок на обнаружение персонажа, получает к нему бонус +3 кубика.

Лицезрящее зеркало (The Glimpsing Mirror)



Говорят, что такие зеркала держат в своих домах Джентри, чтобы лучше узнавать через них о силах и слабостях своих подневольников. Это зеркало не просто отражает живых существ – оно смотрит на них их же глазами – смотрит и запоминает. Персонаж может узнать от зеркала информацию об Атрибутах и Навыках любого существа, которое хотя бы одним

глазком заглянуло в него. Активировать эту Реликвию необходимо заранее, до того, как нужный объект посмотрит в нее. Активированная, она один час будет запоминать всех,

кого увидит, и потом еще 24 часа ей можно будет задавать вопросы.

Облик: обычно Реликвия выглядит как украшенное полуистершимся орнаментом темное, мутное зеркало с небольшим отполированный кружком посередине. Активированное, оно становится новым и чистым. На периферии зрения оно играет бликами света и узором теней. Именно это заставляет многих подменышей бросить на зеркало любопытный взгляд.

Недостаток: зеркалу можно задать лишь один вопрос насчет каждой из отраженных в нем персон. Кроме того, сам вопрос потребует потратить 1 пункт Силы Воли, если задан о Навыке, и 2 пункта, если задан об Атрибуте.

Уловка: персонаж должен, смотря прямо в зеркало, раскрыть ему одну из своих самых глубоких и темных тайн. Следующий, кто посмотрит в него, узнает эту тайну и, если он знаком с персонажем, поймет, что она принадлежит ему.

Водяные часы министра Калины (Minister Viburnum's Clepsydra) – Тернетканая Реликвия

Изобретение короля Осени по прозвищу Министр Калина, которое он использовал для собраний фригольда. Чтобы создать такие часы, потребуются две щедрых пригоршни грязи со смоченной дождем тропинки, три измельченных светляка, четыре литра воды из источника в Терниях, на который падает прямой свет луны, разбитые на кусочки часы или иной измеритель времени и, наконец, венчающий работу широкий вздох. Будучи заполненной и активированной, клепсидра приглушает любую речь вокруг себя (радиус равен

комнате, внутри которой находятся часы, но не больше двухсот метров). Те, кто произносят слова, кричат или смеются, не издают ни звука, если не держат рукой за верх клепсидры (потратив 1 пункт Силы Воли, персонаж может сопротивляться этому эффекту в течение 10 секунд). Тем же, кто держатся за нее, Реликвия наоборот позволяет говорить громогласным голосом, что дает им бонус +1 кубик к броскам Экспрессии.

Облик: вода, выливающаяся из часов, переливается серебристым свечением, а звук журчащей струйки провоцирует приступы синестезии – его можно почуять на ощупь, на вкус, на цвет. Порой этот звук сменяется неземным шелестом туманной дымки или тихим гудением крыл светляков.

Недостаток: персонаж, активировавший клепсидру, становится чрезмерно чувствительным к звукам, получая штраф -2 к броскам Восприятия на следующий час. Уловка: чтобы не тратить Чары, часы можно просто заполнить кровью вместо воды.

Козья ножка (Crowsbill) – реликвия двора Заката

Нет другого оружия, одновременно столько же смертельного, удобного и полезного в быту, как хорошо



сбалансированный ручной топор. Он может одинаково хорошо дробить кости, вскрывать броню, выламывать двери, крошить препятствия, колоть дрова и рубить холодное мясо. На худой конец его можно просто запустить в противника через всю комнату. Подобная универсальность высоко ценится придворными Заката, и потому топор является фирменным оружием двора. Все это касается и козьей ножки – небольшого топора с деревянной ручкой. Многие враги недооценивают его скромные размеры и незатейливый вид. Однако когда персонаж активирует свою козью ножку, она начинает вести счет критикам. Каждый раз, нанося разумному существу смертельный удар, топор будет получать накапливаемый бонус +1 кубик на все последующие атаки до конца сцены.

Облик: с каждым новым убийством топор становится немного больше, острее и опасней на вид. Он не изменит свой настоящий размер, но, возможно, начнет внушать противникам несколько больше уважения, если не сказать – животного страха.

Недостаток: активированный, но так и не вкусивший крови топор не преминет отыграться на владельце, «укусив» его так жестоко, что тот получит 2 уровня опасных повреждений. Эти повреждения никак и ничем нельзя ни уменьшить, ни поглотить, ни отменить (но, конечно, их все еще можно вылечить).

Уловка: не накормленный чарами, жадный до чужих жизней топор начнет буквально приманивать любую опасность. Если неподалеку от персонажа есть потенциальный враг – бандит, злая собака, голодный вампир – его шансы столкнуться с этой угрозой лицом к лицу возрастают многократно.

Реликвии за 4 точки

Кусачий карла (Biting Grottesquerie)

Бесформенная фигурка гротескного уродца, слепленного из произвольных звериных и чудовищных черт, вырезанная из камня или куска угля величиной с кулак. При активации оживает, становясь мелким хобгоблином, чье единственное желание – кусать. Единственный приказ, который ему можно отдать – кого укусить теперь. С его укусом в кровь жертвы попадают мощные психотропные вещества, дающие ей штраф -3 к защите, Инициативе и любым броскам, а также вызывающие множество ярких, объемных галлюцинаций. Жертва может противостоять этому эффекту только броском Сообразительности + Эмпатии (тоже со штрафом -3 кубика), в случае успеха которого она сможет осознать, что находится под воздействием наркотика и ее видения нереальны (это, однако, не заставит исчезнуть ни сами видения, ни штрафы к броскам). Эффект укуса продолжается в течение (8 минус Выносливость жертвы) часов. Сам хобгоблин активен число ходов, равное Ясности (Нравственности, Человечности, Гармонии и т.д.) оживившего его персонажа, после чего вновь обращается в камень. Некоторые подменыши заставляют карлу кусать их самих, чтобы затем провести незабываемый вечер.

Облик: как уже сказано выше, фигурка оживает. Ее оболочка становится сухой и ровной, больше похожей на кожу, чем на горную породу.

Недостаток: по неизвестным причинам оживленный карла провоцирует сильные электромагнитные выбросы. В пределах 50 метров от него динамики начинают характерно дребезжать, автомобили глохнут, лампы мерцают и тухнут. Это продолжается еще час после того, как Реликвия перестает действовать.

Уловка: при недостатке Чар можно заплатить карле плевком слюны и тратой 1 пункта Силы Воли. К сожалению, при такой скупой оплате он, выполнив свою работу, рассыплется кучкой мелкой пыли.

Жукастое полено (Bug Cudgel)

Любое тупое оружие или орудие труда – от обломка ржавой трубы до бейсбольной биты. После активации Реликвии, ею нужно нанести урон противнику. Сразу после атаки полено не окажет никаких эффектов, но через час место поражения начнет синеть и странно набухать. Довольно скоро оно станет иссиня-красным и начнет причинять чудовищную боль. Через несколько минут кожный покров, наконец, порвется, освобождая путь для насекомых – роя черных мушек, дюжины пауков или, скажем, выводка мокриц. Это не нанесет жертве ни одного новых уровней повреждений, но боль будет такой невыносимой, что она получит штраф на все броски в размере Вирда персонажа, активировавшего Реликвию, вплоть до максимального штрафа в -5 кубиков (если полено активировал не подменыш, величина штрафов считается по его Решительности с тем же максимумом в -5 кубиков). Продолжительность действия штрафов составляет

один час за каждую точку Силы Воли владельца Реликвии. Силы жукастого полена можно применять один раз в день.

Облик: оружие слегка вибрирует в руках. Из его кончика тянется дымок или моток прозрачной паутины.

Недостаток: в следующий раз, когда персонаж ляжет спать, ему приснится кошмар с участием насекомых. Он окажется таким ярким, что даже после пробуждения персонаж целый час будет взволнован и несобран, получая штраф -1 кубик на все броски.

Уловка: силы Реликвии можно использовать без траты Чар, но в таком случае описанный выше кошмар станет еще сильнее и не только отнимет кубик от бросков, но и разовьет у персонажа энтомофобию (легкое расстройство «Фобия» с фокусом на насекомых) на полную неделю.

Пытливая лапа (The Curious Paw)



Лапа причудливого животного из Терний, подвешенная на цепочку (от массивной драгоценной цепи до старой засаленной бечевки). Это должно быть больное и странно мутировавшее животное или же некое чудо природы, странное даже по меркам Терний. Реликвия не всегда представляет собой именно лапу – это может быть, скажем, целая тушка трехногой жабы, покрытое пузырями оленье копыто или перья из хвоста одной говорящей и подозрительно умной сороки. Для активации необходимо трижды взмахнуть амулетом. Персонаж, сделавший это, равно как и все члены его табора, находящиеся в пределах видимости, испытают резкий прилив удачи, и до конца сцены будут перебрасывать девятки на любых бросках, кроме бросков Чар и бросков Договоров.

Облик: часть тела животного дергается – точно так же, как оно дергалось в миг смерти хозяина. Лапа сжимается, зрачок закатывается, нос судорожно сипит.

Недостаток: прилив удачи иссушает персонажей – они становятся вялыми, в глазах плывет туман, а к горлу подкатывает тугой комок. Все члены табора, даже те, кто не был в пределах видимости и не получил никаких преимуществ от лапы, в течение часа после окончания ее действия получают штраф -2 кубика ко всем броскам, и в течение двух часов – -1 к защите и -3 к Инициативе.

Уловка: персонаж забывает какой-то небольшой, но существенный кусочек информации – например, свой номер телефона, имя жены или мужа, день рождения ребенка, чей-то важный адрес. Он больше никогда не сможет выучить и запомнить эту информацию заново. Считается, что он заплатил ею пытливой лапе.

Обещальный камень (Promise Stone)

Давая клятву, персонаж может поместить ее в этот украшенный фейскими рунами связывания и искренности камень. Затем любой другой сможет, проведя определенный ритуал, поклясться на камне со своей стороны, заключив таким образом зарок (vow) с владельцем камня. В ритуале может принять участие несколько человек (или сверхъестественных существ), и тогда он заключит клятву с каждым из них, если ему хватит рейтинга Вирда.

Облик: камень становится страшно древним на вид. Он может слегка подрагивать или сочиться кровью.

Недостаток: заключение клятвы в камень и разработка ритуала требует колоссальной эмоциональной отдачи, что выливается в потерю точки постоянной Силы Воли. Персонаж может позже восстановить Силу Воли за опыт; также он вернет ее себе, если другой персонаж найдет камень и заменит заключенную в нем клятву на свою. Однако если клятву изменит или сотрет сам хозяин, он не только ничего не восстановит, но и станет клятвopреступником со всеми вытекающими последствиями.

Уловка: заключить клятву в камень можно без траты Чар, но в таком случае потребуется доказать твердость своих слов.

Для этого персонаж громко и четко произносит слова клятвы, после чего отрезает свой язык под самый корень и кидает его в огонь.

Кровавая куколка (Blood Poppet)

Детская кукла из Терний, грязная, потрепанная и битая жизнью, с вырванным клочком волос, следами огня или выпавшим глазом. Обмотав вокруг ее головы три волоса своего Двойника,



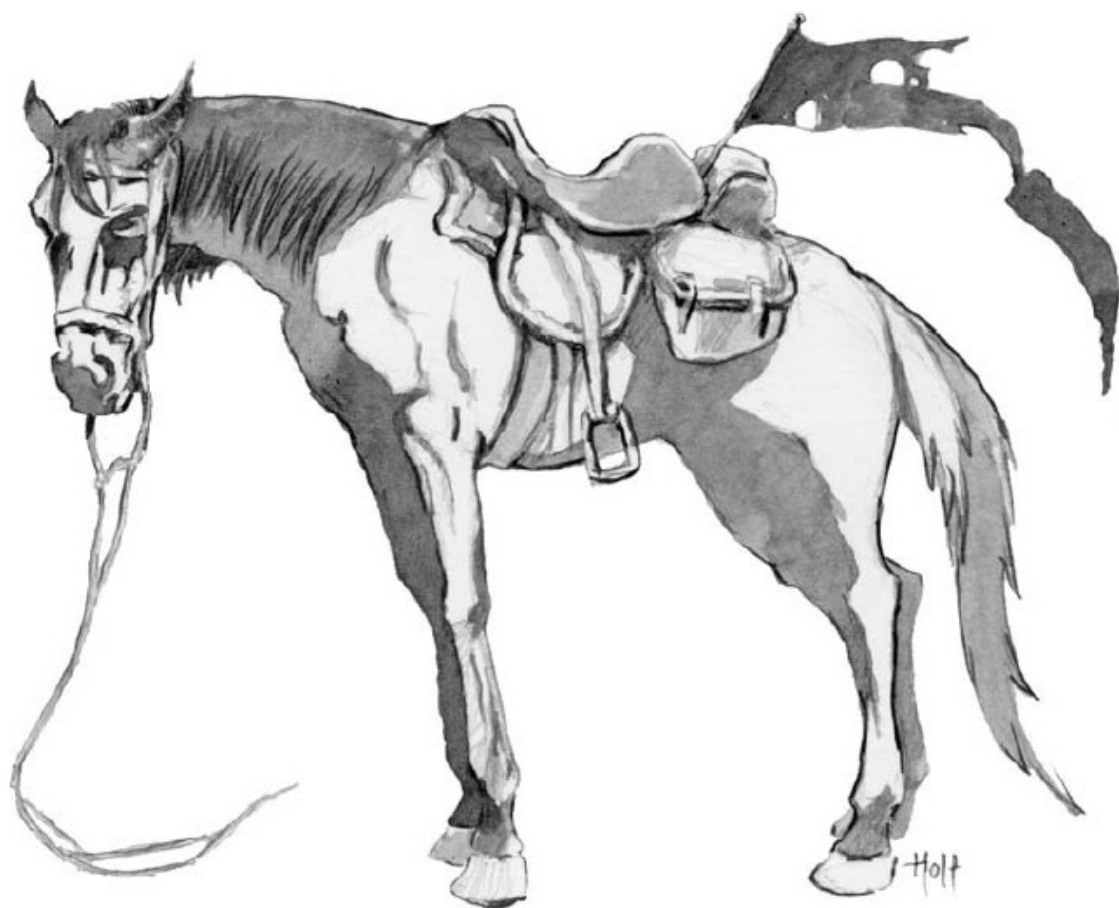
подменыш установит с ним симпатическую связь, действующую на любом расстоянии. Персонаж может потратить 1 пункт Силы Воли и согнуть кукле руку или ногу, сдавить голову или вогнать иглу в тело – все эти действия будут отзываться на Двойнике, нанося ему по два уровня тупых повреждений. Экзекуцию можно продолжать до тех пор, пока не закончится Сила Воли. Кроме того, наносимые куклой повреждения не могут перевести тупые раны в опасные – если шкала Здоровья двойника заполнилась ранами до предела, она перестает наносить урон.

Облик: кукла превращается в точную копию Двойника – чистенькую, новенькую и с широкой улыбкой на лице.

Недостаток: пытка Двойника истощает внутренние силы персонажа, что не позволяет ему восстанавливать Силу Воли в течение следующих двух полных суток. А еще говорят, что если кукла попадет к Двойнику, он сможет использовать ее против подменыша.

Уловка: нужно не только обмотать вокруг головы куклы волосы Двойника, но и окропить ее его свежей кровью.

Черный пони Хладнотопья (Bleakmoor Black Pony)



Многие находят в этом плечистом пони сходство с Двойниками Джентри. Это позволяет некоторым считать ремесло ткача Терний разновидностью магии фей. Другие же, напротив, считают создание Двойников тем единственным отголоском филигранного мастерства

тернеткания, случайно доставшимся когда-то Другим. Истина же никому не известна. Сама Реликвия представляет собой неодушевленную скульптуру, сплетенную из всякой всячины, найденной в Терниях и не только. Если быть точным, скульптору потребуется попона из переплетенного тростника и чертополоха для шкуры; острые белые камни для зубов; мешок, наполненный дымом и светляками для сердца; полцентнера веток и сучьев из Терний для скелета; два уголька для глаз; четыре человеческих черепа для копыт и, наконец, метровая девичья коса черных волос для хвоста. При активации голем оживает, превращаясь в выносливого и быстрого скакуна. Эффект длится час и по прошествии этого времени может быть продлен еще на час за 1 пункт Чар. Пони может нести на спине не больше двоих взрослых человек. Управлением им не требует никаких бросков, если только не сопряжено с особыми сложностями (скажем, упавшее дерево на дороге или толстые ветви нас самой головой). Характеристики черного пони таковы: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 2; Атлетика 4, Рукопашный бой 1, Выживание 2; Сила Воли 5, Инициатива 5, Защита 3, Скорость 17 (минус 3 за каждые 50 килограммов веса всадников и поклажи, начиная со 150 килограммов), Размер 7, Здоровье 11; атака укусом (5 кубиков, 1 уровень опасных повреждений) или копытом (7 кубиков, 3 уровня тупых повреждений + особенность «Нокдаун»). В неодушевленном состоянии пункты Здоровья заменяются аналогичным числом пунктов Прочности, а Защита становится Стойкостью.

Облик: непосвященным оживленный черный пони кажется лишь обыкновенной коротконогой лошадкой вороной масти. За Маской же прячется его не столь презентабельный истинный облик. Недостающие куски тела обнажают нутро, в котором ветки чертополоха дробятся на деревянном каркасе, клубы торфяного тумана вырываются из боков сизым пламенем, из мешка-сердца то и дело доносится мерный гул, а зеленые лозы обвивают каурые кости-ветви.

Недостаток: ущербный пони норовист и кусач. Он слушается команд, но стоит подойти слишком близко к морде, и он своего не упустит. Броски атаки совершает Рассказчик. Хозяин получит мягкий укус, урон которого не превысит 2 уровней тупых повреждений – остальным же достается сполна.

Уловка: персонаж должен обслуживать пони не меньше часа – мыть шкуру, чистить копыта, доставать застрявший в зубах сор. Делая это, он также должен рассказать ему один из своих самых страшных кошмаров. Один и тот же сон нельзя рассказывать дважды.

Реликвии за 5 точек

Кровавый вымпел (Blood Pennon)

Короткий стяг с раздвоенным хвостом, сшитый из жесткой



мешковины, измазанной чем-то красным. Скорее всего, он был срезан с древка копья рыцаря Терний или самой Аркадии. Для активации персонаж должен развернуть вымпел и помахать им в воздухе один полный ход. До конца сцены все члены табора персонажа, где бы они ни находились, удваивают свою Защиту, получают +4 к Инициативе и +2 кубика при безрассудной атаке (all-out attack), игнорируют штрафы к кубикам за ранения.

Облик: материал вымпела из рыхлой дерюги превращается в чистый шелк. Беспорядочные красные мазки складываются в обильно сочащийся кровью геральдический символ – каждый раз новый.

Недостаток: каждое использование вымпела привлекает к персонажу его врагов – сильных хобгоблинов или даже Других (по душу оборотня может нагрянуть разгневанный дух, а на вампира развернет охоту Семерка). Враг, если только это не Джентри, скорее всего не поймет, что послужило причиной его столкновения с персонажем. Само столкновение не всегда происходит тут же после использования вымпела – обычно оно откладывается на несколько часов или дней.

Уловка: не сдерживаемый Чарами, поток магической энергии проходит сквозь персонажа в полную силу, ломая и опустошая его. После окончания действия Реликвии он до конца дня ополовинивает свою Инициативу, Скорость и Защиту (с округлением вниз). Такой мощный выброс почти наверняка привлечет внимание Истинной феи, которая захочет прибрать вымпел к рукам – вполне возможно, захватив заодно и его нынешнего владельца.

Вопящий нож (Squall Knife)

Среди Джентри ходит обычай класть нож под колыбель похищенного младенца. Считается, что от этого ребенок вырастет здоровым и достаточно сильным, чтобы переносить пытки и тяжелый труд. В дольном мире такая Реликвия выглядит как неприметный тупой ножик со щербатым лезвием и деревянной ручкой. Лишь при активации он преображается и становится острым. Каждый раз, когда нож ранит противника, тот издает непроизвольный вскрик – и тогда нападающий может вылечить 1 пункт опасных или 3 пункта тупых повреждений (при выдающемся успехе на броске атаки – 2 пункта опасных или 5 пунктов тупых повреждений). Если противник не издает звуков (он нем, без сознания или его рот забит кляпом), силы ножа не действуют.



Облик: лезвие ножа кажется неестественно острым, а ручка становится вычурной – скажем, вырезанной из палисандра или покрытой россыпью жемчуга. Каждый раз, когда персонаж поворачивает лезвие или заносит нож вперед, он слышит воющие всхлипы ребенка, неспособного ни сносить дальше странную пищу Феерии, ни упокоиться, наконец, с миром.

Недостаток: ни один персонаж не сможет вынести эти вопли спокойно. Пока он использует нож, перед его внутренним взором предстают картины его детства, сопровождаемые плачем младенца. По окончании сцены персонаж на 12 часов получает расстройство «Меланхолия». Если он уже страдает этим расстройством, оно заменяется тяжким расстройством «Депрессия».

Уловка: картины детства, захватившие персонажа, большей частью представляют собой воспоминания о его детской беспомощности перед лицом взрослых проблем. Персонаж чувствует себя раздавленным и бессильным, и на 24 часа получает штраф -3 кубика ко всем социальным броскам.

Иерусалимская миля (The Jerusalem Mile)

Длинный, поношенный, выцветший, пыльный ковер размером три на четыре метра. Его рисунок представляет собой запутанный лабиринт, толщины дорожек которого еле хватает, чтобы передвигаться по ним бочком. Тот, кто пройдет до конца лабиринта (успешное прохождение потребует 10 успехов на броске Сообразительности + Атлетики с броском раз в минуту), может перенестись оттуда в любую область Терний, в которой он уже бывал раньше.

Другие персонажи могут проследовать за ним, держа друг друга за руки. Ходят слухи, что такие ковры весьма популярны среди Других, проходящих по ним на Землю из своих аркадских чертогов.

Облик: над границами лабиринта поднимаются эфирные стены – чем больше пройденный путь, тем они выше и темнее. В пути персонажа преследуют рыки отдаленных зверей, щебетание птиц и шорох травы на ветру.

Недостаток: путь по лабиринту – дорога в один конец. Возвращаться придется другими способами.

Уловка: не получив своей порции Чар, ковер тем не менее отправит персонажа в Тернии – в любое, совершенно случайное, но как правило крайне опасное место на свое, ковра, усмотрение.

Арапник Хранителя (The Keeper's Quirt) – Тернетканая Реликвия

Этот двуглавый кнут
одновременно терзает и
тело, и душу.
Претерпевая его удары,
люди вспоминают сцены
сексуального и бытового
насилия в детстве,
невменяемо-пьяных
родителей, все самые
стыдные и ужасные
эпизоды своего
прошлого. Подменыши



же видят Аркадию. Чтобы сделать арапник, потребуется
волос с головы Истинной феи; шкура тернового волка,
дубленая в раздавленной сонной костянике и высушенная на
солнце; две капли крови будущего владельца, а также одно
поистине жестокое и бессердечное желание. Он
представляет собой боевое оружие и наносит тупой урон с
бонусом +1. За один присест он может быть использован
против одного противника. Враг, получивший ранение от
кнута, теряет возможность использовать Защиту против
чужих атак и получает штраф -3 к Скорости и Инициативе.
Он становится увлечен отголосками эмоций из прошлого –
гневом, скорбью, виной, даже возбуждением. Эффект длится
до конца сцены или смерти противника – тогда арапник
можно применить против новой цели. Некоторые подменыши
бичуют им сами себя, чтобы вспомнить эпизоды своего
заточения. Было бы интересно узнать, что случится, если
использовать эту Реликвию против Хранителя.

Облик: замызганный кнут из черной в подпалинах кожи, оканчивающийся двумя главками. При активации он буквально сочится тенью, а его два конца мечутся и переплетаются как головы змей.

Недостаток: мучая других, персонаж переживает легкие уколы удовольствия и наслаждения. На третий раз он впадает в зависимость, и в дальнейшем должен делать успешные броски Решительности + Самообладания, чтобы отказаться от применения арапника в бою всякий раз, когда это возможно.

Уловка: арапник можно использовать без уплаты Чар, если в течение ближайших восьми часов владелец применял его против одного из членов своей семьи или табора.

Копье Рассвета (Dawnspear) – Реликвия двора Рассвета



Копье, по слухам принадлежавшее когда-то основателю двора Рассвета. В своем обычном виде это простое копье из не слишком острого наконечника и щербатого древка (+1 урон, опасные повреждения, бонус +1 к защите). При активации, однако, оно дает персонажу множество преимуществ в бою. На неуказанный в книге срок (видимо, до конца сцены) он удваивает Скорость и Защиту и получает +4 к Инициативе. Совершая безрассудную атаку, он не теряет Защиту полностью, а только опускает ее до обычных значений. Кроме того, урон копья увеличивается с +1 до +4 и считается тяжким для Истинных фей.

Облик: наконечник копья становится неестественно острым и отражает свет, исходящий от древка. Само древко превращается в спираль, в которой полоса дымчато-зеленого света чередуется с полосой густой исчерна-зеленой тьмы. Эта спиралевидность делает его похожим на копье для рыцарских поединков.

Недостаток: исполненное заветами двора Рассвета, копье делает персонажа вестником перемен – и не только приятных. Что-то случится в мире вокруг. Возможно, его предаст любимая. Может быть, он в пылу боя ненароком заденет соратника. Так или иначе, добрых сюрпризов ждать не приходится.

Уловка: персонаж, использовавший копье, не заплатив его цену, вскоре претерпит изменение в жизни. Поначалу они будут небольшими – например, новый шрам, татуировка или пара новых рогов в Обличье. Через десять раз сдвиги станут серьезнее – персонаж может потерять одно из своих Преимуществ или сменить его на другое или, скажем, у него может поменяться Родословная в рамках его Обличья. Спустя еще десять раз перемены станут телесными. При каждом использовании персонаж будет рисковать потерять часть тела или приобрести физический Недостаток – впрочем, иногда ему может повезти, и он наоборот приобретет, скажем, «Ошеломительную внешность». Таких изменений тоже будет десять. Тот, кто применит копье без траты Чар в тридцать первый раз, просто исчезнет вместе с ним. Спустя какое-то время в некоем отдаленном месте начнут ходить слухи о том, что копье видели снова. Про персонажа таких слухов не будет.

Реликвии с плавающей ценой

Тернетканая одежда (Hedgespun Raiment) – от 1 до 3 точек

Тернетканая одежда не является Реликвией в полном смысле. С одной стороны, это определенно вещь, затронутая магией Феерии и, как правило, сшитая целиком из материалов, найденных или выращенных в Терниях. С другой стороны, ее не требуется активировать. Тернетканую одежду просто носят. На вид она может быть самых фантастических фасонов и свойств – сверкающий кольчужный



нагрудник из нетающего льда, невесомое одеяние, сшитый из паутины, кожаная куртка из шкуры неведомого зверя, вечно припорошенная снегом накидка. У любой тернетканой одежды есть Маска, и для непосвященных она выглядит как обыкновенный непримечательный наряд. В обществе подменышей эта одежда считается статусным предметом – некоторые придворные скорее умрут, чем покажутся на большом кутеже в банальном человеческом облачении. Приобретая эту Реликвию за одну точку, персонаж получит

полный комплект тернетканой одежды со всеми приличествующими аксессуарами. Потратив больше опыта, он может заполучить комплект тернетканой брони. Экземпляр за две точки по своим защитным особенностям будет эквивалентен нагрудному бронежилету, а экземпляр за три точки – бронекомплекту.

Облик: совершенно любой и всегда уникальный.

Недостаток: тернетканая одежда восприимчива к холодному железу. Соприкоснувшись с ним, она может порваться, распуститься или даже вспыхнуть. Тернетканая броня никак не защищает от оружия из холодного железа.

Уловка: тернетканую одежду может носить любой, но для того, кто не умеет видеть сквозь Маску, она будет не только самой обычной и ничем не примечательной, но и весьма неудобной. В некоторых ситуациях вроде взлома капризных замков или попытках сконцентрироваться, одетый в нее персонаж будет получать штраф -1 кубик к броскам.

Голодная стрела (The Hungry Arrow) – 2 или 4 точки

Тернии видали множество войн, и свидетельства былых сражений покрывают их тут и там. Некоторые из обломков старинного оружия и замысловатой военной техники становятся со временем могущественными Реликвиями – например, наконечники голодных стрел. Сжав такой наконечник в ладони, персонаж может активировать его, чтобы усилить урон, наносимый следующей атакой. Наконечник за две точки может превратить тупой урон в опасный, а наконечник за четыре точки обратит опасный

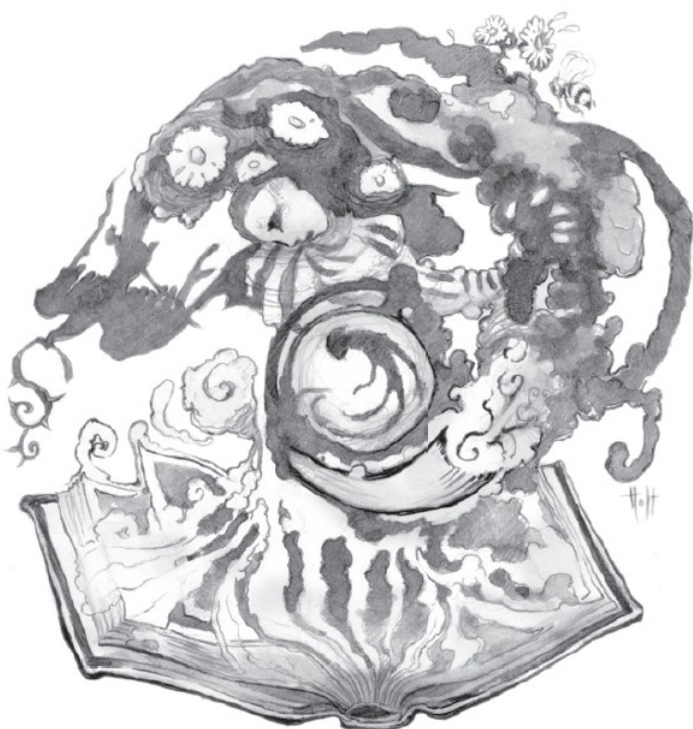
урон в тяжкий. Эффект распространяется только на одну атаку, но активировать его можно сколько угодно раз за бой.

Облик: нельзя сказать, как преображается наконечник, так как он зажат в ладони, но из самой ладони начинает течь призрачная кровь. На земле, где она пролилась, занимаются, расцветают и тут же рассыпаются в прах диковинные цветы и травы.

Недостаток: силы наконечника можно применять только по отношению к оружию, взятому в ту же руку, в какую и он (или к самой руке). Кроме того, при каждом использовании он вгрызается в ладонь, нанося ее владельцу 1 уровень тупых повреждений.

Уловка: не удерживаемый Чарами, наконечник подавляет владельца. Активировав реликвию первый раз за бой, он снижает свою Инициативу вдвое до конца боя.

Книга сказок (Book of Tales) – от 1 до 5 точек



Книга, оставленная кем-то в Терниях на долгое время (не меньше, чем на год и день). Со временем оригинальные слова расползутся от нее, как муравьи, или улетят, словно пчелы. Их место займут новые слова – беспокойные,

пересекающие страницы, как ровную гладь пруда. Когда персонаж уколёт шипом свой палец и смочит кровью обложку, он сможет открыть книгу и прочесть новую историю. Возможно, она будет о нём. Достаточно внимательный и умный подменыш сможет увидеть за простым сюжетом, цветистым слогом, метафорами и аллегориями сказки переплетенные тенета самой Судьбы. Один раз за историю персонаж, используя книгу, сможет получить от Рассказчика намек на грядущие события, высказанный в форме короткой сказки. Насколько удачно он истрактует этот намек, остается на совести самого персонажа. Кроме того, до конца истории он может перебросить столько неудачных (но не драматически проваленных) бросков, сколько он взял точек для этой Реликвии.

Облик: дрожь в руках, книга преображается. С открытых страниц поднимаются странные образы, чтобы через мгновение превратиться в туман, вспышку света или облачко пыли. Это могут быть пауки, голуби, катушки ниток, ручейки крови, диковинные существа и загадочные предметы. При открытии книги слышна мелодия на мотив детской считалки.

Недостаток: книга может казаться тонкой и дряхлой, но на деле она насквозь пропитана магией Судьбы. Чтобы открыть эту книгу и переворачивать ее страницы, персонаж должен иметь точек в Силе не меньше, чем в этой Реликвии. Если персонаж временно увеличил Силу при помощи магии, это тоже считается.

Уловка: тот, кто откроет книгу сказок, не уплатив ее цену, поистине искушает свою судьбу. Каждый раз, когда персонаж совершает любой бросок, Рассказчик тоже бросает один

кубик. Как только на этом кубике выпадет единица, бросок персонажа превратится в драматическую неудачу. После этого Рассказчик перестает кидать кубик – считается, что госпожа Удача взяла то, что ей причиталось.

Коробка с проклятием (The Cursing Box) – от 1 до 5 точек

Шкатулка для драгоценностей, картонка для обуви, подарочная обертка, будка почтового ящика или любая другая закрытая коробка, оставленная в особенно опасном или кошмарном закоулке Терний или самой Аркадии. Использовать ее несложно – достаточно, приоткрыв крышку, прошептать внутрь несколько проклятий, после чего запечатать коробку и закопать ее на метр (или глубже) в почву в нужном месте. Покоясь под землей, она будет отравлять окрестности в радиусе 100 метров за каждую приобретенную точку. Еда в округе будет неестественно быстро портиться, растения засохнут или совсем погибнут, краска и побелка облупятся со стен, гниль и грязь расползутся по улицам, животные заболеют и запаршивят, а люди слягут с жаром, слабостью, депрессией и кошмарами. Любой уснувший в пределах указанного радиуса, проснется со штрафом -1 кубик ко всем без исключения броскам, который продлится, пока он не поспит вне опасной зоны.

Облик: коробка темнеет и покрывается признаками разложения – металл ржавеет, дерево гниет, краска осыпается. Время от времени Реликвия подергивается, через раскрытое отверстие тонкой струйкой клубится туман.

Недостаток: персонаж, закопавший коробку, становится восприимчивым к железу. Железное оружие наносит ему 1

дополнительный уровень повреждений, пока коробка покоится в земле.

Уловка: Каждому проклятию необходимо указать цель. Если персонаж не сделал этого при помощи чар, приходится действовать более радикально. Он отрезает верхнюю фалангу указательного пальца, получая за это 2 уровня опасных повреждений, и кладет ее в коробку. Занятно, что если он когда-нибудь откопает коробку, то найдет внутри свой палец совершенно не изменившийся со временем, и за пункт Силы Воли сможет даже пристроить его на место.

Небесный стержень (Heavenly Stem) – от 1 до 5 точек,
Тернетканая Реликвия

Испещренный шипами клинок, чей чертеж, по слухам, был украден у могучего генерала далекого фригольда, закрывшего семь врат Ужаса, через которые в мир смертных шли легионы Феерии. Состав этого оружия полностью растительный – навершие и гарда из отполированного дерева, лезвие – что крепкий стебель розы, усеянный шипами, и скрепляющее их кольцо наперстиков во цвету. В обычных условиях клинок считается простой рапирой (1 автоуспех опасных повреждений). Будучи же активированным, он в полной мере раскрывает талант предполагаемого создателя к смене тактик и гибкости на поле боя. За каждую точку Реликвии персонаж может сильнее раскрыть один из природных аспектов клинка и до конца сцены добавить себе +1 кубик к одному из типов бросков – Скорости (Воздух), защите (Земля), бонусу экипировки (Огонь) или Инициативе

(Вода). Можно усилить на все точки один тип, а можно раскидать их по нескольким – как будет угодно.

Облик: неактивный клинок выглядит как старая, покрытая ржой рапира. Лишь подпитанный Чарами он проявляет свой истинный облик. Ярость усиленных аспектов окружает его – над клинком Земли, дающим бонус к защите, вьется облако пыли, водный заставляет раненого противника истекать потоками перемешанной с кровью воды, огненный горит белым пламенем, а воздушный порождает вокруг себя вихри.

Недостаток: небесный стержень может быть активирован только один раз за игровую встречу. Кроме того, активировать его можно только до боя – нанеся им хоть один преждевременный удар, придется до конца драться без бонусов.

Уловка: не накормив клинок Чарами, персонаж должен напоить его своей жизнью. Он будет получать 1 уровень опасных повреждений каждый ход, пока Реликвия остается в его руке.

Украшенный кальян
(Jeweled Hookah) – от 1
до 5 точек, Тернетканая
Реликвия

Крупный кальян,
украшенный
причудливыми узорами
и россыпью камней.
Чтобы возжечь уголья,
нужно бросать свой



Вирд раз в минуту до восьми успехов. Затем до восьми персонажей могут воскурить кальян. Те, кто вдохнут его дым хотя бы на миг, забудут про печаль и боль. Их штрафы к броскам за ранения уменьшатся на количество кубиков, равное количеству точек Реликвии, а умственные расстройства и смятения души развеются как морок до конца сцены. Использовать кальян можно один раз в неделю.

Облик: в отличие от многих Реликвий, кальян даже в своем мирском обличье красив и своеобразен. Пропитанный же Чарами, он вмиг оживает. Внутри него, за дымною завесой, шевелятся черви и танцуют змеи. И даже самый дым его как будто обретает разум, чертя в воздухе замысловатые фигуры.

Недостаток: приятная наркотическая легкость через какое-то время сменяется настойчивой болью, пульсирующей в голове с ритмом вбиваемой в грунт сваи. Все ментальные броски персонажа на следующий час получают штраф -1 кубик.

Уловка: персонаж должен сунуть свою ладонь в бутылку и почувствовать, как его кусает невидимая змея. Укус будет иметь третий уровень токсичности и, соответственно, нанесет



три уровня тупых повреждений, которые невозможно будет вылечить естественным путем в течение ближайших 12 часов.

Реликвия-култышка (Token Limb) – от 1 до 5 точек, опциональное правило

Глубоко в Терниях можно наткнуться на всякое. Говорят, где-то там стоят палатки Пиквикского цирка. Внутри сидят хобгоблины, а вместо лавок у них – наполненные льдом сундуки. Они ждут покупателей. Они хирурги. И если кто-то хочет купить или продать свежий орган, он идет сюда. А если кто-то потерял руку, ногу или, скажем, глаз, он сможет получить здесь новенький протез – самопальный, неопрятный, сбитый из самых неожиданных находок Терний, но вполне рабочий. Почти всегда. А порой и не просто рабочий. Нередко клиенты Пиквикского цирка обнаруживают, что их новая рука или нога обладает необычным свойством. Это может быть любая статья любого общего (universal) Договора. Активировав свою култышку, подменыш до конца сцены может применять ее силу. Это потребует соответствующей оплаты (обычная стоимость статьи, уменьшенная на 1 пункт Чар вплоть до нуля) и всех необходимых бросков. Количество точек этой Реликвии должно быть равным количеству точек содержащейся в ней статьи.

Облик: как указано выше, протез выглядит как невероятным образом соединенная гора мусора и обломков деревьев и лоз Терний. При активации он производит эффекты, сообразные заключенной в нем силе – пальцы руки, наделенной статьей «Маска из кожи» (Skinmask), превращаются в скальпели и скребки, которыми персонаж перекраивает черты лица; застрявшая посреди ладони со «Следопытом» (Pathfinder) косточка от гоблинского фрукта раскрывается, обнажая большой зрачок; нога с «Пятном тени» (Shadowpatch) сочится черной паклей, «поедающей» персонажа снизу вверх.

Недостаток: персонаж выбирает Навык, связанный с замененной частью тела – скажем, Атлетику для ноги, Кражу для руки или Огнестрельное оружие для глаза. Он больше не перебрасывает десятки на бросках этого Навыка, а каждая выпавшая единица отнимает один успех.

Уловка: протез так или иначе является источником постоянного беспокойства – не так-то комфортно постоянно носить на себе непредсказуемое оружие из Терний. Когда же персонаж решает сэкономить на Чарах, его беспокойство только усиливается. Он получает одно из мягких расстройств – «Фиксацию», «Комплекс неполноценности» или «Подозрительность», до тех пор, пока не проспит не меньше восьми часов кряду.

Переходный этап - оружие убийства

Погибель (Fetch-Bane)



Когда подменыш убивает своего Двойника оружием: неважно – ножом, пистолетом, веревкой или подвернувшейся ножкой от стула – оно становится Погибелью. Чтобы это произошло, требуется, чтобы это оружие было единственной причиной смерти – если персонаж подстрелил Двойника из винтовки или отправил в нокаут ударом ноги, после чего перерезал горло ножом, ничего из этого не превратится в Погибель. Кроме того, оружие персонажа не должно содержать в себе холодного железа. Будучи активированной, Реликвия наносит опасные раны, если обычно наносила тупые, а если и так наносила опасные – получает +2 к урону. В книге не указано, как долго длится этот эффект.

Облик: оружие проявляет свидетельства свершенного убийства – с ножа капает кровь, веревка воняет стертой кожей, дуло пистолета дымится.

Недостаток: Погибель не пристало использовать для защиты. В любой драке, в которой вооруженный ею персонаж не является нападающей стороной, он получает штраф -3 кубика к атаке, так как Реликвия извивается в его руках.

Уловка: в течение полных суток персонаж должен атаковать Погибелью кого-нибудь, с кем он лично знаком. Это должно быть нападение в полную силу, ничем не обоснованное и совершенно внезапное. Если персонаж не сделает этого в указанный срок, Погибель сама скользнет в его руку и ударит того, кто окажется ближе всех.

Регалии орденов с неуказанной ценой

Бронзовое острие (Bronze Spearhead) – регалия Бронзового бейлика

В Бронзовой бейлике ходит легенда о том, что когда-то давным-давно Джентри собрали армию, чтобы завоевать и подчинить себе Землю. Тогда появились Тернии, ставшие подготовительной площадкой их наступления, а потом, когда силы



Земли обратили аркадские воинства в бегство – полем последних, самых жестоких боев. С тем самых пор в Терниях иногда находят острые резцы из бронзы – наконечники фейских копий, как считают подменыши бейлика. Их можно найти воткнутыми в деревья, притаившимися среди шипастых лоз или погребенными неглубоко под землей. Взяв острие в руку, бей может окружить себя тем же иступляющим мраком, какой исходил когда-то от его бывшего владельца. До конца сцены его облик получит новые, потусторонне-жуткие черты, что позволит ему добавлять рейтинг Вирда к броскам Запугивания.

Облик: все неактивные наконечники выглядят примерно одинаково – тусклые, грязные, поцарапанные и затупившиеся обломки бронзы. Однако при активации каждого из них преобразуется в свое, отличном от прочих, ключе. Один ярко сверкает, другой источает ароматы; на одном проявляется изображение бабочки, с другого капает кровь.

Недостаток: аура кошмаров Аркадии, конечно, помогает запугивать врагов, но с ней сложно вести спокойную беседу. До конца сцены персонаж получает штраф -2 кубика к социальным броскам Обращения с животными, Экспрессии и Коммуникабельности.

Уловка: персонаж протыкает острием свое тело, нанося себе 1 уровень опасных повреждений.

Большой георгиевский крест (The Grand Cross of Saint George) – регалия Рыцарей-драконоборцев

Многие драконоборцы гордо носят этот украшенный камнями, семенами, обломками стекла или любым другим

мусором из Терний крест на самом видном месте парадного панталера. Другие просто крепят его к рубашке или куртке. Активировав эту Реликвию, рыцарь может приложить ее к коже противника, которого он подозревает в порочности души. Тот получит опасные повреждения в размере (6 минус его Нравственность (Ясность, человечность и т.д.)). Если же его природа достаточно чиста, крест не окажет никакого эффекта.

Облик: Реликвия пульсирует внутренним светом, льющимся из каждого камешка и каждой стекляшки. Прикасаясь к плоти грешника, он шипит и тлеет.

Недостаток: применив силы креста против праведной души, драконоборец почувствует смятение и слабость до конца сцены. Он получит штраф -1 кубик ко всем броскам, если Нравственность противника равна 6 или 7, -2 кубика при Нравственности 8 или 9 и -5 кубиков при Нравственности 10.

Уловка: крест обжигает так сильно, что и сам персонаж получает 1 уровень опасных повреждений.



Разбитый клинок (The Broken Blade) – регалия Сквайров переломленной ветви

Становясь Сквайром, претендент может представить соратникам любой клинок на свой выбор – от кухонного ножа и мачете до

двуручного фламберга или даже выкованного ткачом Терний волшебного меча. Этот клинок и станет Реликвией. Глаза смертного мужа увидят лишь обычное оружие, такое, каким оно и было изначально. Тот же, кто может смотреть сквозь Маску, увидит окропленное кровью лезвие, разбитое и изломанное настолько, что удивительно, как все осколки до сих пор держатся вместе. Когда персонаж активирует оружие, капли крови на клинке превращаются в лужицы, растущие во все стороны, обволакивающие клинок целиком. Кровь капает на руки владельца, стекает по клинку, а когда кровавый ручеек, наконец, сходит на нет, он вновь обнажает лезвие – ровное, гладкое и пугающе острое. До конца сцены клинок получает бонус к урону в размере Вирда владельца.

Недостаток: применение клинка в бою иссушает силы персонажа. В конце сцены он получит число тупых повреждений, равное своему Вирду. Эти повреждения нельзя вылечить магическим путем. В случае если персонаж уже был серьезно ранен в бою, этот урон может его добить.

Уловка: не желая кормить клинок Чарами, персонаж вместо этого еще сильнее связывает его со своим естеством. Половина из получаемых им в конце сцены повреждений (с округлением вверх) будут не тупыми, а опасными.

Примечание: разбитый клинок связан со своим Сквайром тесными узами. Если персонаж покинет Орден или умрет, его оружие вскоре развалится на мелкие куски. Однако в случае, если Сквайр погиб, выполняя свой долг, клинок может уцелеть. Это единственный способ для постороннего овладеть этой Реликвией. Ходят упорные слухи, что тот, кто возьмет в руки чужой клинок, вскоре потеряет всех своих родных, после чего наверняка присоединится к Сквайрам

переломленной ветви сам. Впрочем, эти слухи пока не были подтверждены.

Регалии орденов (2 точки)

Кропильница (Aspersorium) – регалия Аббатства черного дрозда

Небольшая, размером с ладонь, емкость, обычно в виде сосуда или чашки. Чаще всего их делают из металла (серебра, латуни или олова) и украшают тонкой филигранью, но иногда попадаются стеклянные, расписанные металлическим орнаментом. Подменыш наливает внутрь воду и произносит над ней короткую молитву Судьбе и Случаю, прося их даровать ему ясность мыслей и чувство перспективы. Затем он может дать другому выпить воду или окропить его каплями. Того, над кем будет проведен этот ритуал, действительно наполнит спокойствие и рассудительность. До конца сцены все его легкие расстройства психики исчезнут, а тяжелые опустятся до уровня легких. Кроме того, он получит бонус +1 кубик к броскам Восприятия до конца дня (или пока не уснет).

Недостаток: с каждым благословением, даруемым другому, подменыш теряет крупицу собственной сосредоточенности, получая -1 кубик к броскам Восприятия. Этот штраф накапливается и длится до тех пор, пока персонаж не поспит как минимум 4 часа.

Уловка: персонаж не лечит расстройства, а втягивает их в себя до конца сцены. И даже если он использует кропильницу

против психически здоровой цели, он все равно может получить легкое расстройство по выбору Рассказчика.

Восковая фиалка (Waxen Violet) – регалия Магистратов восковой маски

Маленькая фиалка, символ надежности и кротости, покрытая тонким слоем воска. Как правило, ее прицепляют булавкой к одежде (или прямо к коже). При активации фиалка распространяет подле Магистрата приятный аромат. Все в пределах 50 метров от него должны сделать бросок Решительности + Самообладания, и те из них, кто наберет успехов меньше, чем рейтинг Вирда Магистрата, вдруг сочтут его образцово скромным и в высшей степени заслуживающим доверия. Подменыш получит +3 кубика к любым социальным броскам против них. Этот эффект продлится до конца сцены.

Недостаток: аромат фиалки действует и на самого подменыша, но для него он оборачивается снотворным. В течение ближайших двух часов он должен найти себе место для сна, иначе свалится без чувств прямо там, где стоял. Это время можно продлить за Силу Воли, но каждый 1 пункт добавит подменышу только 1 ход. Уснув, он проспит не меньше восьми часов, а если его разбудят раньше – получит штраф -2 кубика к любым броскам, пока не вернется ко сну.

Уловка: оставшись без Чар, фиалка утолит свой голод кровью. Ее стебель вопьется в тело персонажа, отчего тот получит 1 пункт опасных ран. Лепестки цветка на время станут иссиня-красными.

Распахнутая дверь (Sprung Door) – регалия Бодхисатв сломанной клетки

Иногда – небольшой домик с дверью, висящей на одной петле. Порой – миниатюрный замок с опущенными воротами. Чаще всего – крошечная позолоченная птичья клетушка с выломанной дверцей. Или любой другой символ замкнутого пространства с раскрытой, разбитой или просто отсутствующей дверью. Как правило, новоиспеченный Бодхисатва сам выбирает, какой любимый ему предмет станет Реликвией. Больше того, если этот предмет окажется утерян, украден, уничтожен или просто станет



ненужным напоминанием забытого прошлого, персонажу достаточно потратить 1 пункт Чар и 1 пункт Силы воли, чтобы перенести силы Реликвии в другой подходящий объект. Эти силы можно использовать против любого человека или Потерянного, не входящего в круг Бодхисатв, получая бонус +3 кубика к социальным броскам при попытках сбить его с проторенной дороги, совратить с пути истинного, выйти за рамки общественной морали или собственных привычек –

сменить ресторан, заговорить с незнакомцем, поменять одежду и цвет волос, уволиться с работы, изменить жене, нарушить клятву, преступить религиозную заповедь. Если Бодхисатва предварительно использовал против цели первую статью договоров Преходящей весны «Глаз Купидона» и собирается предложить ей нечто, о чем она и сама втайне мечтает, предоставляемый Реликвией бонус увеличивается до +5.

Недостаток: вступая в круг Бодхисатв и принимая Реликвию, персонаж навсегда получает штраф -2 кубика ко всем социальным броскам против других Бодхисатв (кроме защитных бросков).

Уловка: не указана в тексте книги. Исходя из природы распахнутой двери, силы которой скорее находятся внутри подменыша, проявляясь во внешних предметах лишь на время, можно предположить, что она является не столько настоящей Реликвией, сколько своеобразной магической способностью, и потому не может быть использована никем, кроме Бодхисатвы.

Ложный лик Правды (The False Face of Truth) – регалия Герцогства потерь и истин

Небольшой значок или кончик булавки с изображением тревожно-нечеловеческого кукольного лица, изготовленного из расписного фарфора. Его рот всегда слегка приоткрыт. Дотронувшись до лица чьей-то прядью волос или капнув на него чьей-то кровью, персонаж сможет узнать, кем является ее донор – подменным, простым человеком или же Двойником.

Недостаток: после каждого использования Реликвию необходимо покормить. Персонаж кладет палец в рот лика Правды, и тот выпивает из него унцию крови, нанося 1 уровень тупых повреждений.

Уловка: трату Чар можно заменить еще большим количеством крови. Сначала нужно скормить лику Правды не меньше чайной ложки крови предполагаемого Двойника, а после – одну пинту своей, получив 1 уровень опасных повреждений.

Подвеска с черным яблоком (Black Apple Pendant) – регалия Легатов черного яблока

Небольшая фигурка в виде ссохшегося черного яблока, приколотая к рукаву, лацкану рубашки или прямо к коже, болтающаяся на шее или на щиколотке. При активации в нос персонажа шибает аромат подбродивших яблок, а в голове он видит картину – несчастного попрошайку, первого из Легатов черного яблока, отводящего в деревню ребенка, выторгованного им у Других. До конца сцены или пока персонаж не совершит первую атаку, он сможет добавлять точки Самообладания к своей защите. Использовать эту Реликвию можно только один раз в день.

Недостаток: если персонажу придется-таки совершить атаку, ощущаемый им яблочный запах вдруг станет для него слишком сильным, терпким, опьяняющим и сбивающим с ног. До конца сцены он получит штраф -2 кубика к броскам Ловкости, Интеллекта, Сообразительности и -2 к защите.

Уловка: яблоко кусает персонажа и выпивает добрую пинту крови, становясь на время красным и наливным. Персонаж получает 1 уровень опасных повреждений.

Регалии орденов (3 точки)

Орудие Провидца (The Diviner's Instrument) – регалия Коллегии червей

У каждой гадалки есть свой инструмент для прорицания будущего. Это может быть мешочек с рунами, чашка голубиных косточек, самопальная колода Таро или старое зеркальце из пудреницы «Мэйбелин». Вступление в Коллегию разжигает в этом предмете огонек истинной Силы. Однажды за игровую сессию персонаж может заглянуть в собственное будущее. Сначала видение будет слишком неясным, но в нужный момент подменыш поймет его смысл. В срок времени после гадания, не превышающий количество часов, равное его Ясности, подменыш может один раз добавить свой Вирд к любому совершаемому им броску.

Недостаток: пока предсказание не свершилось, персонаж все время думает о нем и ищет подсказки вокруг себя. От этого он становится рассеяннее и получает штраф -1 кубик к броскам Восприятия (если персонаж решает потратить бонус Реликвии как раз на бросок Восприятия, к этому броску штраф применяться уже не будет).

Уловка: Судьба ждет свою порцию Чар в оплату за милость, и не получив ее, она отомстит. После того, как пророчество Реликвии свершится, Рассказчик может выбрать любой

бросок, совершаемый персонажем, и этот бросок получит штраф -5 кубиков.

Маска Страшилы (Bugbear's Mask) – регалия Министерства пугала

Вступая в орден, претендент должен принести свою страшную маску. Он может купить пластмассовую маску на резинке в ближайшем магазине игрушек, а может получить старинную замысловатую маску от наставника в Министерстве. Один раз в день подменыш может надеть эту маску и посмотреть противнику глаза в глаза. Тот увидит, как лицо подменыша размягчается, сливаясь с маской в одно целое. Эта картина произойдет лишь в его голове, но до конца сцены он получит расстройство «Фобия» с фокусом на изображении маски персонажа (волки, мумии, змеи, вампиры и др.) и на самом персонаже.

Недостаток: сам подменыш также заражается расстройством «Нарциссизм» или усиливает уже имеющийся нарциссизм до тяжкого расстройства «Мегаломания». Эффект длится, пока персонаж не выспится.

Уловка: маска вплотную пристанет к лицу персонажа. Расстаться с ней он сможет только содрав ее вместе с кожей. Это нанесет персонажу 1 пункт опасных повреждений.

Гильдейская прялка (Guildwheel) – регалия Гильдии ткачей злата

Старинная самопрялка любого традиционного стиля, от индийской чарки до европейского «большого колеса», с

обязательной гравировкой инициалов владельца на корпусе. Принимая Реликвию, Ткач злата вкладывает в нее частицу собственной души, теряя при этом 1 точку Силы воли. Отныне он всегда чувствует, где находится его прялка. Он не может восстановить потерянную точку за очки опыта (если только прялка не была уничтожена), но может в любой момент разорвать связь, получив Силу воли обратно без каких либо затрат, но потеряв возможность извлекать из Реликвии выгоды. А выгода такова: настроенный на Реликвию персонаж может прясть чистое золото. Нити, выходящие из-под прялки, обычно называют «волосами Сиф». Их нельзя использовать в исконном виде, поскольку в нем они слишком не похожи на золото, но можно выковать из них монеты, украшения или слитки. К сожалению, сам владелец гильдейской прялки не сможет воспользоваться плодами своих трудов – сокровища превратятся в пыль в его руках. Но он может сделать богаче другого, выпрядая по одной точке Ресурсов в день (максимальный пород ограничен Вирдом, Силой Крови, Гнозисом или другим подобным показателем персонажа, обычный человек может спрясть не больше одной точки).

Недостаток: полученное золото можно без последствий использовать в качестве награды за заключенную клятву. Но в случае, если оно просто тратится, спустя сутки после свершения сделки оно обращается в неровные обрезки грубо склеенной и аляповато окрашенной пряжи. И это не останется без внимания продавца – принимая золото в свои руки, он обязательно запомнит эту сделку и того, с кем она проводилась.

Уловка: персонажу придется смочить кудель кровью, выжатой в полночь прямо из сердца человека (или подменыша). Одного сердца хватит только на определенное количество пряжи – если предстоит большая забота, придется запастись сразу несколькими. Кроме того, ненастроенное Чарами колесо сложнее использовать – персонажу придется делать бросок Ремесел, и даже тому, у кого они развиты, нужно будет потратить день на обучение работе с архаичной прялкой, чтобы избежать штрафов.

Крылатая лента гонца (Courier's Winged Sash) – регалия Гильдии священных странствий

Роскошная перевязь, отделанная серебром и украшенная бляшкой из четырех серебряных крыл. Эту Реликвию можно активировать всякий раз, когда кто-нибудь попросит ее владельца доставить некое сообщение или предмет. При этом она дает персонажу возможность всегда точно знать, куда следует направиться – пешком или на транспорте, по Земле или сквозь Тернии, чтобы достигнуть адресата кратчайшим путем. Чтобы лента подействовала, необходимо также, чтобы, во-первых, адресат был жив, по крайней мере, непосредственно перед активацией, а во-вторых – чтобы заказчик хорошо знал его лично – впрочем, не обязательно по имени. Кроме того, Реликвия не поможет найти тех, кто забрался слишком уж далеко – скажем, в Аркадию, в Теневые земли или в некое надежно укрытое от внешней магии убежище.

Недостаток: подменыш получает штраф -1 кубик на все броски, не связанные с поиском цели. Избавиться от этого

штрафа можно только найдя цель (не обязательно вручить ей положенное, но хотя бы поговорить с ней) и потратив 2 пункта Силы Воли.

Уловка: не используя Чары, персонаж становится поистине одержимым поставленной задачей. Он будет делать все возможное, чтобы найти цель, а вышеуказанный штраф увеличится для него до -3 кубиков.

Регалии орденов (4 точки)

Золотая гривна (The Gilded Torc) – регалия Зачарованного круга

Тяжелое золотое нашейное украшение. Один раз в день, когда некто лобызает ладонь персонажа, он может забрать у него один Навык или подарить свой. Навык уходит полностью, нельзя отдать только часть своих точек. Кроме того, новые точки не прибавляются к старым, а заменяют их (конечно, если они выше), поэтому отдавать, скажем, Ремесла 3 персонажу с Ремеслами 3 или 4 бессмысленно. К сожалению, эта Реликвия не расскажет наперед, каково конкретное значение Навыков других персонажей, и потому, возможно, придется отнимать или забирать Навыки вслепую, надеясь на свои догадки. Тем не менее, отнятый Навык отнят, и даже если это не усилило одного, то, по крайней мере, точно ослабило второго, что позволяет некоторым персонажам использовать гривну просто для иссушения чужих сил. Эффект длится до конца дня.

Недостаток: при активации шнурок гривны стягивает шею персонажа, оставляя на ней синяки и нанося 3 уровня тупых повреждений.

Уловка: оставшись без Чар, гривна попытается придушить персонажа. Он должен будет сделать бросок Выносливости. При неудаче он окажется оглушен до конца сцены, в случае успеха только потратит ход на борьбу. В обоих случаях он также получит штраф -2 кубика ко всем броскам до конца дня от непрекращающегося головокружения.

Легендарные Реликвии

Мощь этих Реликвий лежит за пределами пяти точек. Их невозможно получить при создании персонажа или купить за очки опыта – только найти в процессе хроники. Их силы невероятны, а последствия недальновидного использования поистине устрашающи. Тот, кто применит легендарную Реликвию, не изучив ее силы, историю и предназначение, навлечет на себя весь гнев Рока.

Яблоки войны (The Apples of War)

Давным-давно,
одним далеким
бедствующим
королевством
управлял один
король. Беспомощно
наблюдал он, как
поля страны
покрываются
быльем, а народ
голодает. Он слал
гонцов во все концы,
предлагая щедрую
награду тем, кто
сможет чем-нибудь
помочь. Вскоре



прибыл один пастушок. Он вызвался осмотреть пашни и найти причину бедствий.

Схоронившись поздно ночью на полях, он увидел странного кудлатого мужчину. Тот бродил по полю, выкапывал новые саженцы и жадно пожирал их. Пастушок загнал его собаками и представил королю. Тот повелел казнить вредителя. Но юный королевич, сын правителя, пожалел бродягу и освободил его. В знак благодарности, кудлатый мужчина вручил спасителю три семечка, которые тут же, прямо на его глазах, выросли в три разноцветных яблока. Потом мужчина попросил королевича, чтобы тот разбил для него где-нибудь яблоневый садик.

Первое яблоко было золотым, второе серебряным, а третье медным. Каждое из них давало владельцу особый дар. Из золотого яблока выскочил оседланный рысак, готовый отвезти хозяина куда угодно. Серебряное стало тройкой всадников, готовых следовать за господином в битву. Медное же яблоко обернулось дружиной воинов, готовых выполнить любой его приказ.

Прошли годы, и королевич сам стал королем. Его гусары и солдаты надежно защищали его жизнь. Он и вправду разбил яблоневый сад и посылал фермеров, чтобы содержать его в должном виде. Для прочих вход в сад был запрещен. Его плоды было приказано не трогать и мизинцем. Каждый год фермеры с тоской смотрели, как весь их урожай гниет, оставленный кудлатому мужчине. Наконец, однажды король убыл на войну на своем рысаке, сопровождаемый верными непобедимыми солдатами.

Когда война уже близилась к концу, в саду гуляла королева. Бродя меж плодоносных яблонь, она наткнулась на кудлатого

крестьянина, который собирался съесть яблочный пирог. Объятая ужасом, она позвала стражу и приказала наказать его за проникновение в запретный зад. Он поклонился ей и извинился, но вежливо заметил, что это ей было запрещено ходить по саду, а вовсе не ему.

Королева рассмеялась и велела заковать кудлатого крестьянина в железные оковы и бросить в подземелье. Его увели, а она почувствовала запах пирога. Он пах очень вкусно. Королева, подумала она, не будет возражать против того, чтобы его любимая жена откусила кусочек пирога из запретных яблок. Все равно они всегда сгнивали.

Тем временем на другом конце земли король отбивался от врагов, прижатый к стенке. И вот его солдаты рассыпались медным листопадом. И его гусары рассыпались серебряным листопадом. И его рысак рассыпался золотым листопадом, и он упал на землю, и враги подхватили его, и враги умертвили его.

Когда слух о той битве достиг королеве, она все поняла, и бросилась к кудлатому мужчине просить его прощения. Но кудлатого мужчины уже не было в темницах. Один стражник пожалел его и выпустил на волю, получив в подарок три яблока.

Яблоки войны – не настоящие живые плоды. Скорее это лепки, скульптуры, раскрашенные бока которых выцвели со временем, обнажив проржавевший металл сердцевин. Они и поныне хранят свои дары. Существа, которых они вызывают, несут слегка гоблинские черты, а их кожа отликает деревом.

Золотое яблоко – Боевой рысак

Это яблоко несет печать королевской власти. Оно дает владельцу скакуна в боевом облачении, несущего

блистающие стяги его двора. Если владелец остался Вольным, герб на стяге представляет собой яблоко внутри замкнутого круга. Само яблоко при вызове коня становится наверху царственного скипетра, который выражает власть давать коню команды.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Внутренность 3, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 3, Выживание 2

Сила воли: 6

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 19 (фактор вида 12)

Размер: 8

Здоровье: 13

Оружие/атаки: укусы (8 кубиков, 1 уровень опасных повреждений), удар копытом (10 кубиков, 3 уровня тупых повреждений + особенность «Нокдаун»)

Серебряное яблоко – конница

Второе яблоко вызывает троих кавалеристов, готовых сложить жизни за хозяина. Они также несут вымпелы двора. Кони их аналогичны коню из золотого яблока. Подменыш, знающий Договоры, которые обычно можно применять лишь на себя, может свободно применять их на любого из серебряных гусаров.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внутренность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4

Навыки: Обращение с животными (лошади) 3, Атлетика (верховая езда) 4, Рукопашный бой 3, Холодное оружие (бой верхом) 3

Сила воли: 7

Инициатива: 8

Защита: 4 (2 в кольчуге)

Скорость: 12 (10 в кольчуге)

Здоровье: 8

Оружие/атаки: меч (9 кубиков, 3 уровня опасных повреждений)

Броня: кольчуга (уровень брони 2/1, штраф -2 к защите)

Медное яблоко – пехота

Третье яблоко вызывает дружину из восьмерых пеших воинов, готовых штурмовать хоть врата Аркадии, если таков будет приказ. Как и прочие, они несут знаки двора хозяина. И на них, как и на всадников, можно применять личные Договоры.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Запугивание 2, Выживание 1, Холодное оружие (меч) 2

Сила воли: 7

Инициатива: 7

Защита: 3 (1 в кольчуге)

Скорость: 11 (9 в кольчуге)

Здоровье: 8

Оружие/атаки: меч (8 кубиков, 3 уровня опасных повреждений)

Броня: кольчуга (уровень брони 2/1, штраф -2 к защите)

Вызванные существа активны одну сцену. По ее окончании, а также в случае гибели, они рассыпаются листопадом, схожим цветом с их яблоком. Убитых воинов нельзя вызвать вновь какое-то время, но раз в неделю яблоко оживляет их (ровно раз в неделю независимо от того, сколько их полегло).

Облик: краска с яблока отслаивается совсем, но под ней оказывается сочный спелый плод. Он сам собой ломается надвое, и на землю брызжет расплавленный металл. Из этого металла появляются войска.

Недостаток: кожа персонажа грубеет и бронзовеет, становясь похожей на кору яблони. До конца сцены он получает штраф -1 кубик к броскам Ловкости за каждое активированное яблоко.

Уловка: персонаж глотает горсть яблочных семян, которые прорастают у него в желудке прежде, чем он успевает их переварить. Он получает штраф -2 кубика к броскам Выносливости на шесть последующих часов.

Судьба: яблоки нельзя найти. Их можно лишь получить в обмен на помощь, клятву и услугу, такую как личный сад для кудлатого мужчины. И каждый раз эта клятва будет предана – возможно, преднамеренно, а возможно, нет. И когда клятва будет предана, яблоки откажут в самый критический момент. И это неотвратно. Неизбежно.

Сплетенные любовники (The Lovers Entwined)



Говорят, феи не могут любить.

Действительно, в отношениях со смертными они редко заходят дальше сиюминутных капризов и беспредметной жестокости. Но есть эти кольца: немые свидетели глубин фейских сердец.

Две феи любили друг друга со свойственной их роду страстью. Они погрузились в чувство

целиком и отдали друг другу все, что имели. Чувство укрепило их союз – двух любовников нельзя было остановить. Друзьям и врагам оставались лишь ревность и зависть. Наконец, они подарили друг другу эти кольца, сплетенные из их собственных сердечных жил.

Время шло. В горячке любовной преданности они захватывали чужие страны, разоряли города и опустошали замки, чтобы преподнести их друг другу. Число их врагов множилось с каждым днем. Наконец, как это всегда бывает, один из них устал от постоянства.

Его измена была краткой, но бурной. Второй любовник узнал о ней через кольцо. В порыве ревности он стер до основания земли и домены своей любви. Началась война – и шла, и шла.

Наконец, бывшие любовники встретились на поле брани и умерли в объятиях друг друга. И кольца были осквернены их смертью.

Эти кольца зависят друг от друга. Бессмысленно носить одно из них. Но когда их надевают двое, они могут воззвать к их силе.

Во-первых, носители колец чувствуют друг друга. Сосредоточившись на миг, они могут вычислить точное местоположение своей половины. Во-вторых, они могут поддерживать друг друга. Каждый из носителей кольца может свободно тратить пункты Силы воли из запаса своего партнера. В третьих (и в главных), активированные кольца создают поток, который объединяет силы персонажей, что позволяет каждому из них свободно применять Договоры партнера так, как будто он владеет ими сам.

Облик: кольца мерцают внутренним светом. По их рубиновой поверхности протекают золотые нити. Когда силы Договора проходят через их канал, они могут закровоточить.

Недостаток: отголосок дикой ревности двух фей запятнал кольца. При активации один из персонажей должен сделать бросок Сообразительности + Самообладания. Если бросок будет провален, персонаж до конца сцены будет испытывать приступы этого чувства (игромеханически, он получит расстройство «Подозрения»). Кроме того, сила, соединяющая кольца, слишком велика и необуздана. После того, как при помощи колец был применен Договор, они начинают наносить по 1 уровню тупых повреждений в ход каждому носителю, пока они не закроют канал.

Уловка: избежать траты Чар можно полностью отдавшись роли сплетенного любовника. Персонаж подносит кольцо к

сердцу и клянется в вечной любви к носителю его пары. До конца дня он получает расстройство «Подозрения» или усиливает свои уже имеющиеся «Подозрения» до «Паранойи».

Судьба: история должна повториться. Когда двое надевают кольца, они обречены повторить путь их создателей. Рано или поздно они умрут друг у друга в объятьях.

Ножницы Атропы (Shears of Atropos)

Три сестры ткут гобелен судьбы. Дева, мать и старлица, трио чуждых, совершенно непредсказуемых фей. Доподлинно неизвестно, впрямь ли они олицетворяют собой госпожу Судьбу или только вдохновляются образом этой великой древней силы, но всё новые Согбенные, сбегаящие от них, верят, что они и есть те самые легендарные вещие сестрицы.

Некоторым из беглецов удастся прихватить с собой реликвию – пряжу, в узлах которой можно разглядеть переплетение путей грядущего; нити, протянувшиеся вдоль дорог судьбы; ножницы,



которыми можно оборвать эти нити, вмешавшись в чужие жизни. Но все это лишь жалкие подобия. Настоящие ножницы Атропы только одни, и они имеют полную власть над жизнью и смертью.

Эти ножницы могут отрезать любого от полотна творения. Все будет выглядеть как случайность – автокатастрофа, внезапная болезнь, непредвиденная вспышка насилия – связать со смертью владельца ножниц будет совершенно невозможно. Нередко жертва заберет с собой в могилу и многих прочих – скажем, пассажиров своего самолета или соседей по лестничной клетке. Бывало, что владельцы ножниц сами теряли любимых, которые становились случайными побочными жертвами вмешательства в гобелен судьбы. Обладатель ножниц не просто отрезает лишнюю нитку – он пробивает отверстие в плотной ткани реальности.

Для активации ножниц персонаж должен разрезать ими надвое фотографию или другое изображение жертвы. Затем игрок бросает кубик. Если выпадает десятка, жертва вскоре умирает тем или иным способом. Жертва обязательно должна быть человеком – сила ножниц не распространяется на сверхъестественных существ.

Облик: обычно ржавые и тупые, лезвия ножниц покрываются серебром, которое мерцает огнями звездного неба даже в самом темном подземелье. Порой на металле можно заметить глаза самой Атропы. Когда ножницы разрезают фотографию, ее концы обугливаются, и с них капает вязкая смола.

Недостаток: каждый успешный ритуал требует броска Ясности. Даже самые черствые души чувствуют что-то глубоко неправильное в таком надменном способе убийства смертных.

Уловка: персонаж надрезает ножницами свою руку. Он теряет 1 пункт Силы воли и получает 1 уровень опасных повреждений. Рана нестерпимо зудит, отчего персонаж до конца дня получает штраф -2 кубика ко всем броскам, требующим концентрации.

Судьба: ни смертным, ни тем, кто когда-то были смертными, не полагается вмешиваться в гобелен. Прядильщикам полагается быть за сценой, а не на ней, и потому тот, кто берет на себя роль вершителя судеб, постепенно смывает свой собственный лик с полотна реальности. Ведь ножницы совершают больше, чем простое убийство. Они обрезают смертных от единой пряжи судьбы. Все нити, которыми они успели связать себя с миром – семья, знакомые, работа, наследие, память – начинают болтаться в воздухе. А потом они срываются меж собой, и о человеке не остается ни малейшего воспоминания. Никакого намека на то, что он вообще когда-то жил. И владельца ножниц ожидает та же судьба. Лишь вещие сестрицы будут приглядывать за его духом, мнутым во мраке забвения, до самого конца времен.

Кости Лахесы (Lachesis' Bones)



В то время как Атропа отмеряет длину нити жизни, ее младшая сестра определяет все изгибы, повороты и узлы. Многие думают, что рисунок полотна судьбы продуман и предрешен. Те из Потерянных, что служили вещим сестрам, знают правду. Твоя жизнь – это

броски костей.

Эти кости, пожелтевшие и изношенные, несут на себе отпечатки чужих судеб. Никто не знает, действительно ли они принадлежали Лахезе. Никто ее не спрашивал. Но на самом деле это правда. Это не может не быть правдой. История костей повторялась так часто, что это *стало* правдой.

По легенде, один из слуг Лахезы, устав от рабского бремени, предложил ей игру в кости. Она согласилась – скажи, почему. Слуга предложил для игры свои кости – пару отполированных кубиков, сделанных из скелета другого слуги. Лахеза была впечатлена, насколько они были похожи на ее собственные

кубики из драконьей кости. Она сделала свой ход и выбросила высокое число. Слуга не был ни удивлен, ни озабочен – все его заботы были в другом. Перед тем, как сделать свой бросок, он смог подменить свои кости костями своей госпожи, которые он украл заранее.

Совершая бросок, он неотрывно думал о свободе и доме – и кости повиновались. Хозяйка сразу заприметила подмену, но было поздно. Кости упали и свершили судьбу. В гневе, она закричала, приказывая ему вернуть кости и убираться немедленно, и ни один из них не заметил, что кости, которые он держал в кулаке и которые он вернул госпоже, оставив другие в тайном кармане, вновь были человеческими, а не драконьими.

Отбыв, он нашел и использовал кости Лахезы тут и там, привлекая к себе удачу за счет только... ну, скажем прямо, за счет всех остальных. Наконец, он скопил множество врагов, и однажды они пришли по его душу. Он бросил кости, но ничего не произошло. Быть может, даже они не смогли отвести судьбу, надвигавшуюся на него столь стремительно и неотвратимо. А может, они просто решили оставить его наедине со своими проблемами.

Неясно, что стало с костями. Время от времени они появляются тут и там, чтобы вскоре вновь скрыться с глаз, но остаться на слуху. Один раз за игровую встречу владеющий ими персонаж имеет право перебросить любой бросок. И слово «любой» означает любой – любой свой бросок, любой чужой бросок или любой из бросков Рассказчика. Кроме того, в случае с бросками, имеющими долгосрочные последствия, он может сделать бросок Сообразительности + Оккультизма,

и в случае успеха, разобрать в узорах на кости картину грядущего.

Облик: сами кости практически не меняются, разве что выглядят не такими поношенными. Однако когда они действуют, все вокруг испытывают приступ дежавю, инстинктивно чувствуя, как реальность переплетается сизнова. И глубоко в подсознании они точно знают, что катализатором перемен послужили эти невзрачные кости.

Недостаток: даже сама судьба стремится к равновесию.

Следующий бросок персонажа получит штраф -3 кубика.

Уловка: кости невозможно использовать без траты Чар просто так, по желанию. Однако, это возможно в том случае, если персонаж собирается с их помощью подсобить незнакомцу.

Судьба: предназначение костей неоднозначно и во многом зависит от намерений владельца. Тот, кто использует их для пользы других и спасения мира, вдруг начинает получать ответную помощь и выгоды там, где совсем их не ждет. Те же, кто избрал путь алчности и стяжательства, в конце концов потеряют все, и кости подведут их в самый нужный момент.

Колокол Истины (The Bell of Veritas)



Истина – редкая птица в небе Аркадии. Обман и интриги формируют самую суть общества фей. Большинство из их столь своенравны, переменчивы и чужды, что не смогут сказать и слова правды, даже если захотят. Они могут утверждать нечто с пылкой и искренней убежденностью – чтобы через миг перевернуть свои взгляды, планы и устремления с ног на голову.

Колокол истины был выплавлен, чтобы обнажать правду – полную, окончательную и безусловную правду. Пока мы живем, все течет в нашей жизни, и все меняется. Даже короткая и плавная жизнь смертного редко оставляет место для истины без изменений и оговорок, недомолвок и стыда.

Только тот, кто лежит за пределами любых последствий, может остаться искренним – по крайней мере, именно так считал создатель колокола. До тех пор, пока щупальца мести

и справедливости могут опутать тебя, ты несвободен он кривды, будь ты даже в исповедальной кабинке или на столе инквизитора. Потому был выплавлен колокол, чтобы созывать тех, кто уже пересек черту. Он призывает к ответу мертвых – тех, кому нет смысла лукавить; тех, кто уже все потерял. Убийца будет юлить и хитрить, но его дух гордо расскажет о каждом своем преступлении. Сквалыга спрячет свои побрякушки в тайное место, но его призраку нет дела до бранных сокровищ материального мира. Он может даже помочь подменышу отыскать их – возможно, чтобы взглянуть на них еще разок со стороны, а может, чтобы они не попали в потные ладошки родных, причастных к убийству богатого дяди.

Сам колокол покрыт грязью и паутиной надломов и трещин. Его металл покрывают пятна окисления и потертости. От сопревшей, губчатой ручки из почерневшей древесины постоянно отваливаются щепы. Язычок давно изгнил и выпал. Трясущий колокол не извлечет из него никаких звуков.

Однако, если потрясти им возле мертвеца, можно вызвать его дух. Древность останков трупа не имеет никакого значения, однако призвать можно только того, чья душа не застряла навеки в некоем загробном мире. В противном случае, а также если активировать колокол далеко от любых останков, он вызовет пред владельцем случайную из окрестных неприкаянных душ.

Призванный дух видим владельцу колокола и его спутникам, но фактически остается в Сумеречной зоне и не может воздействовать на мир, не обращаясь ко своим Нумина. Он также может слышать живых и говорить с ними. Персонажи,

прибывшие на место событий после активации колокола, однако, не смогут ничего разглядеть и услышать. Силы колокола обязывают призрака говорить только правду – разумеется, в тех пределах, в каких она ему известна. Мертвец, которого убили выстрелом в спину, не сможет опознать убийцу. Дух может попробовать противостоять силам колокола, сделав бросок Сопротивления, но даже в этом случае персонажи получают бонус +2 кубика к броскам Эмпатии для определения правдивости его слов. Эффект Реликвии действует до конца сцены.

Древние духи могут поведать о многом помимо своей смерти. Встречи заговорщиков в полуразрушенных бараках часто привлекают внимание призраков. И только от призрака можно дознаться, отчего вернувшаяся из заброшенной шахты девушка навсегда онемела.

Облик: на месте отпавшего язычка появляется новый, слепленный из призрачного тумана. Когда он бьет по стенкам, раздается ясный, пронзительный перезвон. Температура в комнате падает на несколько градусов, и у всех изо рта вылетают облачка пара – даже у тех, кто уже не дышит.

Недостаток: перезвон продолжается и тогда, когда персонаж его уже не различает. При каждой активации колокола рассказчик кидает кубик. Если выпадает десятка, персонажа до конца дня преследует случайный, привлеченный звуками призрак. Обычно он не наносит никаких повреждений, но может быть, бросаться предметами или как-то иначе отвлекать персонажа. Тот получает штраф -2 кубика ко всем броскам, требующим концентрации.

Уловка: тот, кто не хочет или не может накормить колокол Чарами, сможет использовать его только для призыва тех, кто был ему близок при жизни.

Судьба: колокол призывает мертвых, не испрашивая их согласия. И в то время как одни рады новым событиям и общению с живыми, другие очень не любят, когда тревожат их вечный сон. До сих пор каждый из бывших владельцев колокола умер не без вмешательства призрака – одного из бесчисленных сонмов тех, кого он призывал вновь и вновь год за годом.

Чумная цевница (Plague Flute)

Мир забыл об
этой легенде.
Бабушки не
рассказали ее
внукам, и те,
постарев, не
смогли передать
своим. Лишь
древний
потертый
гроссбух хранит в
себе запись.
«Прошло десять
лет, как наши
дети покинули



нас». Эта запись из тех времен, когда пришел Чумной человек.

Перед ним шли полчища крыс, заполонившие город. Он прибыл следом и сказал бургомистру: «Отдай моим деткам половину зимних запасов, и мы оставим вас с миром». Тот совещался с советом старейшин, и они порешили, что не смогут пережить лихую годину, отдав столько съестного. Тогда бургомистр собрал городских силачей и послал их прогнать чужака.

На следующий день мужчина вернулся в бургомистровы палаты и сказал: «Спасибо за щедрое угощение для моих деток. Но они все еще голодны. Мне все же нужна половина ваших запасов, чтобы они пережили долгий путь, которым мы отправимся из вашего города».

Бургомистр вновь отказал. Он велел Чумному человеку убраться из города. Тогда Чумной человек пожал плечами и осклабился, обнажив ряд желтых гнилых зубов. Он сказал: «Если ваши запасы так скудны, что вы не можете поделиться с моими детками, я помогу вам. Этой зимой у вас будет много еды – ведь вам совсем не придется кормить своих отпрысков». Той же ночью в каждом доме слышали свист цевницы, и он этого звука каждый ребенок покрылся чумными бубонами. Сотня детей слегла от болезни, и их зарыли в землю. Жители города искали Чумного человека, алкая воздать ему по делам.

«Вы пришли, чтобы дать мне свои запасы?», - осклабился он. Они подняли факелы и обнажили оружие, чтобы вершить над ним суд, но прежде он вытащил цевницу из складок своего рубища, и начал играть. И когда траурная мелодия

распространилась вокруг, земля задрожала. И мертвые дети поднялись из земли и встали подле хозяина.

И крысы устремились прочь из города, а перед ними шел парад мертвецов, и Чумной человек все играл и играл на своей цевнице.

С тех пор чумная цевница кочевала по всех Европе, появляясь тут и там, перемещаясь из Терний в мир людей и обратно, всюду сопровождаемая поветрием гнили и смерти. Внешне она представляет собой примитивную многоствольную флейту из подозрительно бледного дерева и воска, перевязанную кожаным ремешком. На ремешке висят крысиная лапа и черное перышко.

Сыграв на цевнице, персонаж может достигнуть одного из двух эффектов в зависимости от состояния жертвы. Целясь в живую мишень, он бросает Манипулирование + Экспрессию – Выносливость цели. В случае успеха, цель заболевает тягчайшим недугом и начинает угасать на глазах. Каждый день она должна будет сделать бросок Выносливости + Решительности и в случае неудачи получить 1 уровень опасных повреждений. Какой бы удачливой она ни была в бросках, это только отсрочит неизбежный конец. Рано или поздно жертва поддастся недугу и умрет. Единственный способ избежать этого – накормить игроца блюдом, приготовленным кем-то, кто искренне любит его жертву.

После того, как цель, наконец, преставится, флейтист сможет оживить ее труп в виде зомби. Он сможет свободно командовать умертвием, из которого получится сносный солдат или телохранитель.

При желании Рассказчик может создать уникального зомби, используя правила из книги «Антагонисты». В противном случае, используйте следующие показатели:

Мощь 3, Изыщество 1, Устойчивость 4

Размер 5, Здоровье 7, Инициатива 1, Скорость 1.

Целостность 10 (показатель характеризует свежесть трупа и полноту его членов; любой запас кубиков зомби ограничен Целостностью; он теряет 1 пункт Целостности каждые [Устойчивость] дней, а также лишаясь в бою частей тела)

Облик: когда цевница издает свои гулкие, замогильные стоны, становится очевидно, что она сделана не из дерева, а из кости. Крысиная лапа начинает приплясывать в такт мелодии. Из трубок цевницы исходит едва уловимое зловоние. Все, кто слышат ее звук, чувствуют холодную тяжелую пустоту в животе.

Недостаток: прикосновение губами к источнику смертельной заразы не может остаться без последствий. До следующего утра персонаж теряет природный иммунитет организма, получая штраф -2 кубика ко всем броскам Выносливости.

Уловка: использовать цевницу без траты Чар довольно просто. Достаточно смочить концы ее трубок крысиной кровью.

Судьба: помыкание мертвыми – опасное дело, и требует всей имеющейся бдительности. Однако окружение себя бессловесными слугами расслабляет и размягчает. Рано или поздно владелец цевницы ослабит контроль и отложит ее от себя. И когда цевница покинет его руки, мертвецы уже не будут рабами его воли.

Клинок-коронователь (The Kingmaker Blade)



У коронователя было множество имен. Каждый владделец давал ему новое прозвище, тщетно стремясь таким образом укротить его силу. Перед ним трепетали, когда он был Пронзающим, и благоговели, когда он звался Судия. Он был свидетелем расцвета и падения династий. Империи дробились и тонули в водах Леты перед ним.

По легенде, однажды русалка подарила принцу алмазный меч, чтобы тот смог спасти свою возлюбленную из лап коварной феи. Он поклялся найти ее и вернуть меч, когда его любимая станет свободна. Клинок этого меча был таким острым, что мог резать любую броню словно бумагу. Кроме того, он давал владельцу силы мастера меча. Принц без труда вызволил любимую и вернулся с ней в свое королевство – чтобы там узнать, что его отец смертельно болен. Вскоре старый монарх опочил, и принц был коронован. Прошли долгие годы, но он так и не исполнил клятвы вернуть меч. Королева подарила ему дочь, которой не было равных на всем белом свете в красоте и невинности. Одной ночью она

пришла к отцу и попросила его показать свой прекрасный кристаллический меч, и он не нашел причин отказать ей. Его дочь, освещаемая небесным блеском клинка, взяла меч в свою руку и проткнула им его сердце. И пока его кровь капала на мраморный пол, она наклонилась к отцу и прошептала в его ухо имя коварной феи. Ведь ребенок, которого взрастили король с королевой, вовсе не был их дочерью. Он был ее двойником, подосланным коварной феей, чтобы отомстить человечешке, посмевавшему когда-то ее победить.

Так меч оказался в хоромах феи, но спустя время он вновь объявился в землях людей, в руках ленника небольшого домена. Сто лет в его землях стояло непреходящее лето, пока коронователь переходил из рук короля Двора в руки его наследника. Но лето вызвало засуху, а засуха вызвала голод, и недовольный народ сверг своего короля, и вернул должный ход времен года на круги своя. С тех самых пор меч снова исчез со сцены – чтобы вскоре еще раз вернуться.

На вид этот меч будто скован из матового рябкого стекла. Его эфес и гарда цвета объятого бурей моря. При активации коронователя персонаж получает бонус +2 кубика к броскам Экспрессии или Убеждения для вдохновения и сплочения своих войск. Кроме того, он становится подлинным мастером меча, получая бонус +3 кубика к броскам Холодного оружия. Сам меч становится столь острым, что игнорирует вплоть до трех уровней брони. Характеристики меча: 4 уровня опасных повреждений, Размер 3, Стойкость 3.

Когда персонаж сражается коронователем, его рука двигается не вполне согласованно с остальным телом. Со стороны похоже, будто меч сражается себе на уме.

Облик: мутное лезвие меча становится неестественно чистым и прозрачным. Из его сердцевины сочится яркий свет. Кровь вскипает на его кромке и испаряется, так что даже в самой жестокой резне он остается незапятнанным. Когда коронователь делает выпад, мелкие камни под ним трещат и раскалываются на куски волной чистой энергии.

Недостаток: коронователь притягивает взгляды и помыслы неприятелей сильнее, чем любой магнит. В бою противники должны проходить проверку Силы воли или тратить пункты Силы воли, чтобы атаковать кого-то другого, кроме владельца меча.

Уловка: использовать меч, не вкладывая в него Чары, может только тот, кто вдохновляет и ведет за собой армию несчастных и угнетенных.

Судьба: владелец коронователя обречен править. Меч не является источником власти сам по себе, а только может помочь ее завоевать, но доселе каждый владелец клинка, даже самый случайный и мимолетный, окончил земной путь, будучи королем на своей земле. Правление одних продлилось годы, другие царствовали интенсивно и кратко. Одни были добрыми государями, другие – кровавыми тиранами. И всех их без исключения ожидало низвержение от руки собственного дитяти: ребенка, наследника, преемника, молодого друга. А порой и само королевство восставало против правителя и, будь от хоть трижды добрейшим и справедливейшим, обвиняло его во всех бедах Земли.

Котел перерождения (The Cauldron of Rebirth)

Когда-то давным-давно, еще до короля Артура, в Британии правил один великан по имени Вран (то есть Ворон) Блаженный. Король Ирландии Матолух прибыл ко двору Ворона, чтобы просить руки его сестры Вранвен. Вран дал добро, и стали готовиться к свадьбе. Но случился



разлад – Эфниссиен, брат Врана и Вранвен, крепко осерчал, что никто не спросил его благословения на брак. В приступе ярости он перерезал коней короля Ирландии, чем очень его разгневал.

Король Вран, чтобы смягчить гнев Матолуха, одарил его громадным котлом и сказал сварить в нем коней одного за другим. Матолух сделал так, и все его кони воскресли, еще сильнее и крепче, чем были. Матолух был убажен, и подготовка к торжеству продолжилась. Но после того, как свадьбу сыграли, и король с невестой отбыли в Ирландию, Вранвен вскорости стала несчастной. Она была королевой, но муж заставлял ее работать на кухне и в доме как служанку. Однажды ей удалось приручить скворца и послать его с весточкой брату, который немедленно отбыл ей на выручку.

Поход Врана на земли Ирландии развязал большую войну. Силы были под стать друг другу, но у Матолуха был

воскрешающий котел, и потому его армия не убывала. Когда кто-то из ирландских солдат погибал, его останки бросали в котел, и он выходил из него ловким и сильным, вот только немым как рыба. В конце концов, как говорится в легенде, Эфниссиен пожертвовал собой, впитав в себя силу котла и расколов его надвое, и окончил таким образом сечу.

Но легенды лгут. Котел не раскололся – от только на время исчез, перенесся в Аркадию или Тернии, подальше от людей и их войн. С тех пор шарлатаны и мошенники всех мастей распространили по миру множество котлов, которые они выдавали за тот самый. Они клялись, что их товар воскрешает и оживляет. Иногда это было правдой – порой из котлов выходили зомби, а иногда над ними появлялись призраки, выдернутые из царства теней, привязанные котлом к своим бранным останкам, не способные ни на что, кроме как издавать дикие вопли и стенания.

Настоящий котел, который также называли кельтским Граалем, появлялся только несколько раз. В последний раз им владел Дарклинг – бокор из Нового Орлеана, который с его помощью пытался развить традиционные практики Вуду по поднятию мертвых. Этот бокор вскоре исчез. В местном фригольде шептались, что он был убит группой лоялистов, служащих фее, известной только по прозвищу Кукушка.

Котел изготовлен из рыхлого, грубого железа, почерневшего от огня снаружи и покрытого патиной ржавчины внутри. Он достаточно большой, чтобы в него целиком поместился сидящий человек. Трупы, помещенные в котел должны быть мертвы не больше трех полных суток, иначе он не подействует. Кипящая вода заставит их кожу отслоиться от тела, как шкуру у полинявшей змеи. И под отпавшей кожей

окажется новое, живое тело. Магия котла защитит его от ожогов и утопления, пока оно находится внутри.

Если же в активированный котел залезет живой человек, он получит 10 уровней опасных повреждений, а котел оплавится и на 13 месяцев потеряет свои силы. Многие владельцы решат, что он стал полностью бесполезен, и избавятся от него. Многие другие успеют за этот срок умереть.

Облик: ржавчина и нагар исчезают, обнажая черную как смоль поверхность. Труп (вплоть до максимального Размера 10) медленно опускают в мутное кипящее варево. Для его кипения совсем не обязательно разводить под котлом огонь. Воздух вокруг наполняется сладковатым запахом вареного мяса, одновременно аппетитным и настораживающим.

Недостаток: каждый раз, глядя на воскрешенного человека, персонаж будет видеть изрезанный труп и чувствовать запах обварившейся плоти. Он получит штраф -2 кубика ко всем социальным броскам при взаимодействии с возрожденным.

Уловка: вместо Чар персонаж может зарядить котел своей жизненной силой. Он ранит себя и льет в кипящую воду кровь, которая начинает шипеть и хлопать внутри. Персонаж получает 2 уровня опасных повреждений, которые можно будет вылечить только обычным, не магическим способом.

Судьба: говорят, однажды кто-нибудь найдет тело Врана Блаженного и соединит его с головой, покоящейся, по всеобщему мнению, под Белой башней лондонского Тауэра. Последователи Ворона и посвященные в древнюю тайну все время ищут котел, отслеживают его появления, собирают малейшие зацепки и улики. Они верят, что когда они добудут Реликвию, и тело, и голову, старый король сможет вернуться

из земель мертвых и спасти Британию, как было предсказано.

Око вежества (The Eye of Knowledge)



Жил когда-то один бог. То был бог магии, разума и победы. То был Вотан, царь Асов. Он искал новых знаний и был готов пожертвовать чем угодно ради них. Поиски привели его к подножию древа, чьи ветви держали на себе небосвод. Там, меж корнями, тек Источник Мудрости. Вотан знал, что за право зачерпнуть из источника он должен что-то отдать взамен. И он вырвал собственный глаз

из глазницы, и отдал его. И так он, и другие Асы обрели мудрость Источника.

Одни говорят, что его око по сей день купается в водах Мудрости. Но другие рассказывают, что давным-давно один ловкий хобгоблин подменил его глазом какого-то другого божка. Одержимый красой и силой сверкающего ока, он унес его в Тернии и там вплел в ожерелье, чтобы все могли разделить его гордость и славу.

Повесив око на шею, он вдруг стал проявлять внезапные озарения, приливы знаний, которые накрывали его в самые неожиданные моменты и так же внезапно отступали. Со временем он научился пользоваться дарами ока правильно и стал первым советником королевы фей. Он держал свое сокровище втайне от госпожи, поскольку она славилась своим собранием редкостей и диковин и могла бы отобрать у него ожерелье. А еще королева Зилаза славилась жестокостью, выдающейся даже по меркам Джентри. Ее рабы-подменыши были несчастными, сломленными, но в то же время хитрыми созданиями. Один из них догадался о тайне хобгоблина, и во время очередной, особенно жестокой порки донес на него, чтобы смягчить нрав хозяйки. Он вскричал, что у первого советника есть хрустальное око неземной красоты, которое станет бриллиантом ее богатой коллекции.

В хаосе, что последовал за его словами, он смог извернуться и стащить ожерелье у ловкого хобгоблина, а затем сбежать с ним на Землю.

И вот око пересекало пределы смертных владений. Пока оно находилось в Аркадии, оно было связано, подчинено Договорам и клятвам, но на Земле оно вновь почувствовало себя свободным – и возопило. Асы услышали его зов и узнали, что их сделка была нарушена. Как северные ветра, их слуги бросились во все концы Земли, чтобы отыскать око и вернуть его источнику. Они не знают, где конкретно оно находится, но каждый раз, когда око пересекает границу между мирами людей и фей, они слышат его настойчивых зов.

Око вежества представляет собой слегка выпуклый шар из мутного стекла, испещренного сетью тончайший алых

ниточек-капилляров. Он закреплен в скромное ожерелье из полосок кожи. Когда персонаж активирует око, в его голове раздвигаются горизонты, и сложные вещи вмиг становятся проще. До конца сцены персонаж может поменять местами значения двух его ментальных Навыков (например, Науку 4 и Медицину 1 поменять на Медицину 4 и Науку 1).

Наука: стеклянный шар размягчается, превращаясь в живое упругое глазное яблоко. Зрительные нервы, выходящие из него сзади, обвивают кожаный ремешок ожерелья. Перламутровая жидкость сочится из ока на грудь и рубашку персонажа. До конца сцены его собственные глаза становятся ясными и ярко-голубыми.

Недостаток: применение ока иссушает внутренние резервы персонажа. По окончании сцены он получает штраф ко всем изученным ментальным навыкам, аналогичный штрафу за неизученные (обычно -3 кубика). Эффект длится столько часов, сколько дополнительных точек он получил в навыке при активации.

Уловка: персонаж должен поджечь вороново перо.

Судьба: око вежества – краденая вещь. Асы все еще ищут ее. Они страшатся, что с похищением ока их сделка с Источником утратила силу, и когда наступит Рагнарек, богам не хватит мудрости и сметливости, чтобы выйти из последней битвы победителями. Их прислужники беспрестанно рыщут по миру, движимые беззвучным зовом Реликвии. Рано или поздно они вернут себе око, так или иначе.

Сила Грома (The Vajra Shakti)

Жил однажды мажордом. Он был беззаветно предан хозяину, и тот давал ему гораздо больше свободы, чем его собратьям-подменьям. Мажордом не видел в своем Хранителе ни жестокости ни прихотливости – тот был для него спасителем от жизни много худшей, чем в кривых землях Аркадии. Подменьяш послушно выполнял любую прихоть господина и безропотно сносил все тяготы услужения. Ему было дозволено посещать гоблинские рынки без надсмотрщика, но он ни разу не помышлял о побеге. Ни разу до тех пор, пока его хозяин не вернулся с очередной прогулки с новой находкой.

Это была самая красивая женщина, какую только видел подменьяш. Она затмевала красотой даже фей, посещавших пределы Хранителя. Работа стала валиться у мажордома из рук – он все время отвлекался на мысли о ней. С содроганием он смотрел, как хозяин, такой добрый к нему, избивает и мучает ее за непослушание. Наконец – к его огромной радости – она сбежала. Ночью вошла она в лес диких и непостоянных Терний, а мажордом глядел на нее из окна. Он не поднял тревогу. Он вообще ничего не сделал. Впервые в жизни он предал свою верность Хранителю. Всю ту ночь он провел без сна, осмысливая захлестнувшие его новые, непонятные чувства.

Небо было черно, когда Хранитель проснулся и не обнаружил подле себя своей любимой наложницы. Тогда сгустились тучи, и на землю упали тонкие, острые капли. Градины разбивали окна, а молнии раздирали небосвод на куски. Но за ними не следовал гром. Хозяин подменьяша скитался по коридорам своего дома в тщетных, как понимал он и сам,

попытках найти беглянку. Вскоре он вызвал мажордома к себе.

«Ты найдешь ее», - рек он, - «и когда ты найдешь ее, ты обрушишь на нее мой гнев». С этими словами он вручил своему самому преданному слуге личное оружие, столь же многогранное, как и он сам, способное одновременно быть и жезлом, и мечом, и копьем.

«Это ваджра, гром моего гнева», сказал Хранитель и дотронулся до оружия. Мажордом видел, как оно подрагивает с каждой вспышкой молнии. Он трепетал и сам, чувствуя, как через его тело проходят волны подавленной ненависти, выпускаемые господином. И вот он отбыл, сжимая в руках силу самого грома, отправленный поймать ту, которой он сам позволил сбежать. Он хорошо знал Тернии и любил их, и его симпатия не была безответной. Тернии подвернули ему легкий путь, и вскоре он настиг женщину.

Ваджра в его руке была так плотно наполнена свирепостью хозяина, что излучала ее и вокруг себя. Пока он шел, он все глубже погружался в омут страстей. Его кровь кипела в жилах, он ощущал потребность свершить насилие над той, кто, как он теперь чувствовал, не может и не должна принадлежать ему.

Загнанная в угол, женщина умоляла мажордома сохранить ей жизнь и вернуться вместе с ней назад в мир людей – в место, о котором он никогда не скучал. Но ярость внутри него была столь сильна, что он обнажил ваджру. Когда та обратилась из жезла в меч, небо прорезала молния, и он ощутил, что взгляд хозяина обращен сейчас на него. Трясаясь от не находящего выхода гнева, он печально улыбнулся беглянке и занес меч.

«Я никогда не подводил хозяина», сказал он ей. Тогда женщина закрыла глаза и представила напоследок свой дом. Грянул гром. Но меч не тронул ее. Она вновь открыла глаза. Мажордом опустился на одно колено – меч по рукоять был вогнан в его грудь. Он снова улыбнулся, а затем умер, и его душа была вплетена в клинок.

Тогда женщина подняла ваджру и добавила к сокрытому в ней гневу Хранителя свой собственный гнев, обернув глухую черную бурю разрушительной летней грозой. Она поклялась однажды вернуть оружие его владельцу. Затем она побежала, не разбирая дороги. Мажордом приглядывал за ней, как и раньше, но она, как и раньше, не могла его видеть.

Сила грома представляет собой индусскую ваджру – короткое оружие в виде двуглавого жезла со сложным узором выступов на набалдашниках. Обладая стой затейливой формой он, тем не менее, с виду как будто вырезан из одной цельной кости. Его кромка украшена рельефом крошечных изящных фигурок. На первый взгляд они напоминают облицовку индуистских храмов, но если приглядеться, станет видно карикатурных фантастических существ. Там есть мужчины с песьими головами, здания с торчащими из стен костями и другие странные вещи. Хрупкие и невесомые на вид, эти фигурки на самом деле достаточно крепки, чтобы выдержать любой удар.

В своей обычной форме ваджра действует в бою как булава. При активации она может превратиться в меч или копье. Она останется в новой форме до тех пор, пока владелец сам не вернет ей прежний облик.

Характеристики булавы: 3 уровня тупых повреждений, Размер 2.

Характеристики меча: 3 уровня опасных повреждений, Размер 2, игнорирует до 2 пунктов брони.

Характеристики копья: 4 уровня опасных повреждений, Размер 4, +2 к защите.

Облик: рельефные фигурки начинают корчиться, меняя свое местоположение с фантастической скоростью. Монстры рождаются, стареют и умирают, здания возводятся и осыпаются, горы нарастают и осыпаются, пока оружие принимает новую форму. Несмотря на внешнюю хрупкость, ваджра крепче стали. Когда она наносит удар, вокруг раздаются раскаты грома.

Недостаток: персонаж распаляется от грома внутри оружия, становясь возбудимым и склонным к опасным крайностям и впадая в ярость от малейшей провокации. До конца дня он получает штраф -3 кубика к проверкам Самообладания.

Уловка: обуздать гнев силы грома без траты Чар персонаж может только тогда, когда обнажает ее для защиты другого.

Судьба: клятва беглянки вклинилась в перегибы оружия, породив новые рельефы на его гранях. Порыв ее гнева отравил и извратил благую защиту, вложенную в него мажордомом. Теперь оружие знает только один способ защитить женщину от Хранителя – уничтожить его. Ваджра раскалена от ненависти к своему создателю, и почуяв его самого или одного из его слуг, обретает собственную волю. Сила грома жаждет быть похороненной в его сердце. Придет время, и настанет день отмщения. Дай только срок.

Приложение: Чепуховинки

В короткой книге «Гоблинские рынки» авторы предлагают для придания должной атмосферы наводнить лотки гоблинских лавочек и запасники фригольдов мелкими пустячками, недостаточно сильными, чтобы считаться настоящими Реликвиями, но все же содержащими определенные волшебные силы. Такие чепуховинки могут стать основными предметами для бартера на гоблинских рынках. Игромеханически они будут считаться Реликвиями за 0 точек. Будут ли у них какие-нибудь Недостатки и Уловки, и насколько свободно выдавать их персонажам в начале и по ходу игры, решает рассказчик. Сами авторы приводят такие примеры чепуховин:

- камешек, который защищает ботинок, в который он положен, от грязи и влаги. Очень сложно достать себе полную пару камней, поэтому некоторые носят только один.
- деревянный зуб, который чешется на восходе и закате
- грецкий орех с живой стрекозой внутри
- кисть, которая рисует только красным
- слегка потрепанная виниловая пластинка, которая играет джаз в голове владельца
- канцелярская кнопка, которая прокалывает листы железа так же легко, как листы бумаги
- кусочек ароматного сыра, который никогда не черствеет и не плесневеет
- старый роторный телефон, который переводит голос входящих абонентов на язык дельфинов
- желтая газета, которая постоянно слегка меняет текст статей, пока никто не видит
- анкуша слоновьего погонщика: тот, кто уснет с ней под кроватью, увидит во сне белого слона.